すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成14年2月1日発行（毎月1回1日発行）
第3巻 第2号 通巻第21号
eb!
enterbrain
月刊アルカディア
2月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
決定！第一回アルカディア大賞発表!!
新春年賀状2002
最新攻略
THE KING OF FIGHTERS 2001
湾岸ミッドナイト
電脳戦機バーチャロン フォース
新春2大スクープ
▼独占公開&付録ポスター
ギルティギア XX
イグゼクス
▼ついに筐体の全貌を入手
スターブレード OPERATION BLUE PLANET
▶攻略特集
IKARUGA
「斑鳩」
2002
No.021
2
650
yen
FEBRUARY

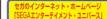
「敵の弾に当たり、吸収する」という、今までに無いシステムを取り入れた新感覚のシューティングゲーム!!

斑鳩

IKARUGA™

イカルガ

ボタン操作で自機の属性を変え 敵の弾を吸収するなど、学習効果のある攻略性が新しい、シューティングゲーム。スピード感のあるゲーム展開や、3Dポリゴンで表現された美しく派手なゲーム画面、さらには通常のゲームモードに加えて、初めてのプレイヤーが安心してシステムを学べる初心者用モードを搭載。

本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)

SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

未体験ゾーンにきらめくチャンスを狙い討て！
これぞガンシューティングの新機軸！
ルパン三世
THE SHOOTING
準備はいいか？
READY?
プレイヤーはおなじみあのルパン三世とその相棒、次元大介。ステージごとに連射や命中精度などが試される、大泥棒ルパン三世の世界を駈けめぐれ！
WOW ENTERTAINMENT
©モンキー・パンチ/TMS・NTV
©WOW ENTERTAINMENT INC/SEGA CORPORATION.2001
GALAXY EXPRESS
銀河鉄道999
終着駅は連続ジャックポットのビッグチャンス！
連続ジャックポット機能搭載で
払い出し1000枚以上も夢じゃない！
発売元 BANPRESTO (株)バンプレスト
製造・販売 (株)セガ
© 松本零士・東映アニメーション

草薙 京　二階堂 紅丸　大門 五郎　矢吹 真吾　レオナ　ラルフ　クラーク　ハイデルン

八神 庵　ヴァネッサ　ラモン　セス　麻宮 アテナ　椎 拳崇　鎮 元斎　包

テリー・ボガード　アンディ・ボガード　ジョー・ヒガシ　ブルー・マリー　キング　不知火 舞　四条 雛子　李 香緋

リョウ・サカザキ　ロバート・ガルシア　タクマ・サカザキ　ユリ・サカザキ　キム・カッファン　チャン・コーハン　チョイ・ボンゲ　メイ・リー

comeback　comeback　comeback　new face

EOLITH

開発元　EOLITH CO.,LTD./株式会社ブレッツァソフト
販売元　株式会社 サンアミューズメント

THE KING OF FIGHTERS 2001

格闘ゲームに不滅の金字塔を打ち立てたKOFシリーズの最新作!
テクニックとタクティクスが試されるMAX4vs.4の闘いがキミを待つ!!
「ザ・キング・オブ・ファイターズ2001」、2002年3月ネオジオから。

◆画面はすべて開発中のものです。仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

SUN

株式会社サンアミューズメント　〒564-0051　大阪府吹田市豊津町4-36

Fight it out!

闘いは終わらない……

KOF2001、ついに“ネオジオ”から登場!!

K'(ケイダッシュ)

マキシマ

ウィップ

麟

クーラ・ダイアモンド

K9999
(ケイフォーナイン)

フォクシー

アンヘル

今世紀最初の格闘の祭典をキミの元へ!
待望のKOFシリーズ最新作が、ネオジオで楽しめる。
アーケードそのままの興奮を体験せよ!!

KOF2001 開催

THE KING OF FIGHTERS 2001

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
ネオジオ専用ロムカセット
2002年3月発売予定／予価39,800円(税別)

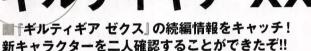
COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2002.February

http://www.arcadiamagazine.com/

斑鳩
Illustration by 鈴木 康士（株式会社トレジャー）
©TREASURE 2001
タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

付録B2判ポスター ギルティギアXX
Illustration by 石渡 太輔（株式会社アーク・システムワークス）
©Sammy 2001
©1998-2001 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.

■今年で二回目となった、アルカディア大賞の発表。2000年10月1日から2001年9月30日までの1年間に、日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、最も優れたビデオゲームを選出し、その制作会社および製作者の功績を讃え表彰するものです。

■『ギルティギア ゼクス』の続編情報をキャッチ！新キャラクターを二人確認することができたぞ!!

■アルカディア独占スクープ！ 韓国のUnoTechnology Inc.が、K.O.F.のネットワークゲームを開発していた。その最新情報をお伝えしよう!!

SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）
03-5433-7156（編集部）

Text : MVP

※画面写真はすべて開発中のものです
※タイトルロゴは編集部で作成したものです

ハイテンション2D格闘として、一昨年から今に至るまで愛され続けている『ギルティギア X』の続編が、ついに眼前に！新たなキャラクター、重厚なストーリー、そして気になる開発状況はどうなっているのか？ いずれも明確にされているわけではないが、君たちがたった一つだけ確信できることがある。それは、「この瞬間から鼓動が高鳴る」ということだ。

NEW COMER FILE vol.1

キャラスタイル予想

ステージや風貌から、古城の主といった印象を受けるスレイヤー。パイプと髭、そしてネクタイが渋さとユニークさを同居させているぞ。このキャラは武器を持たない攻撃の多さが特徴で、拳と脚で豪快な打撃をたたき込む直線的なキャラの印象を受ける。効果音がマッチしたら、かなりの爽快感を期待できそうで楽しみ。

SLAYER スレイヤー

肩にかかっているフリルはコウモリの化身なのだろうか？　前作のザトーとエディの関係のように、スレイヤーは操られている？

「スコーンッ」と切れ味のよい効果音が聞こえてきそうなスレイヤーのパンチ。ガードポーズも注目！

MYSTERIOUS SYSTEM

フォルトレスディフェンスは？

このシステムは単なるガード手段を越えてさまざまなテクニックに使われていただけに、その存在や効果が非常に気になるところ。何らかの手が加わっているのだろうか？

空中投げがある？

下の画面写真から推測できるのが、空中投げの存在だ。以前の闇慈のような対空投げとも考えられるが、全キャラに空中投げが追加されたとも考えられる。これがもし空中投げだとすると、それに絡む攻防が面白くなるのは間違いないだろう。例えば、ジャンプ攻撃を空中ガードさせて空中投げ、という形が可能になるかもしれない!?

起き上がりは変わらない？

前作に当たる『ギルティギア X』といえば、「起き上がりを制すものが試合を制す」といってもいいくらい起き上がりの攻防が重視されていた。この起き上がりのシステムがほんの少し変わるだけでも、全キャラの対戦概念にかなり大きな影響を及ぼすのは明白だろう。

果たして起き上がりの攻防に革命は起きるのか？　ダウン追い打ちはどうなるのか？　これからしっかり注目していきたいところだ。

この二つは空中投げと見受けられる。全キャラにあるのだろうか？　ところで、闇慈の扇子の文字にも注目してみよう。

OTHER CHARACTER

新キャラ2人だけでなく、もちろん前作からのキャラクターもパワーアップしているぞ。写真ではおもに新技を中心に紹介しているが、継承技にも変更はあるはずだ。ところで、写真を見るにザトーだけ姿が見当たらない。そもそも登場するのか!? という疑問も湧くだけに、新たな情報に期待したい。

魅惑のハイテンションスキル

梅喧の新しい暗器での攻撃は、ガードレベルが上昇しているのでデッドアングル技かも。そしてミリアの薔薇にメタモルフォーゼした髪。これはどういう攻撃なのだろうか?

ベールを脱ぐ新必殺技

風船状にふくらんだチップ、ヴェノムの空中設置(?)、アクセルの鎖鎌攻撃など、新技(?)の目白押しだ。

奇想天外!! 未知の性能を秘めて……

NEW COMER FILE vol.2

BRIDGET
ブリジット

予測不能のヨーヨーマジック!!

とれか必殺技かわかりにくいブリジットだが、ヨーヨーに乗っているのは必殺技のようだ

キャラスタイル予想

妖精の村に迷いこんだ子供、という感じのブリジット。ヨーヨーのような武器(?)は少々力不足を予想させるが、その必殺技や通常技が特徴的で面白そうだ。一部の写真ではヨーヨーを切り離している(設置?)ものもあるので、これが戦術のカギを握ることになる? それにしても、この動きは一部の人に話題沸騰することだろう。

人気か爆発しそうなこのホーズ。ただのジャンプか、それとも必殺技なのか、もしかして挑発?

メイの後ろにヨーヨーを設置していると思われる期待の1枚。どんな戦法が可能になるのか、今からドキワクだ!!

開発順調!! 次号ではシステム面の全貌が明らかになる!?

●O.R.B.S.＆スターブレード オペレーションブループラネット（仮）開発者インタビュー

参加者●小林威晴／菊地徹／東山朝日／指田稔／渡邊祐介／斉藤彰

現在進行形

ポッド状の筐体に乗り込みシートを引けば、視界はすべて巨大なモニター。眼前に映るは満天の星々。外界から完全に隔絶された戦闘領域がそこにある。『O.R.B.S.』がもたらす比類なき没入感。人類がいまだ体験したことのない、スペースオペラの幕が上がろうとしている。

■SIZE
■幅：1,660mm
■高さ：2,060mm
■奥行き：2,080mm
■スクリーン形状：アクリル製完全半球スクリーン
■直径：1,500mm
■投影系：専用設計レンズ使用によるフロントプロジェクション方式
■使用プロジェクター：プラスビジョン社製DLP™方式プロジェクター
■パネル解像度：1,024×768
■システム基板：SYSTEM246（別基板も対応）
■オーディオ出力：Satellite Surround® 5+1 Speaker System
■ドルビーデジタル対応
■コントローラー：アナログ2軸+4ボタン（換装可）
■重量：約300kg
■消費電力：約400w
※DLP™は米国テキサス・インスツルメンツ社の商標です。

未来の

OVER REALITY BOOSTER SYSTEM

※画面写真は通常4対3[illegible]
実際に筐体スクリー[illegible]されるものと[illegible]

[illegible]

「O.R.B.S.」開発スタッフ

[illegible]ポートツール作成。
[illegible]ディレクション。「SBOBP」の2Dデザインおよびキャラクターデザイン。
[illegible]
[illegible]
[illegible]まとめ、および人材[illegible]の交渉。
[illegible]よび背景デザイン。[illegible]カルディレクション。

99年春胎動！　プレイヤーを新次元へ誘う密閉式ドームスクリーン筐体「O.R.B.S.」と、それを際立たせる最新型「スターブレード」の姿に迫る！

最大のテーマは"没入感"

『O.R.B.S.』

&スターブレード オペレーションブループラネット(仮)

開発者インタビュー

密閉式のドームスクリーンに秘められた想い、そして可能性とは。
大型汎用筐体「O.R.B.S.」開発スタッフに直撃インタビュー。

◎インタビュアー：マッスル北裏、伊勢猫、C・LAN

実際に遊んでみて初めて分かる"没入感"

——この企画がスタートしたのはいつごろですか？

小林●99年の5月ごろで、「没入型ディスプレイ装置の研究」という新規プロジェクトが立ち上がり、私と菊池がやらせてほしいと。とにかくアーケードならではの価値を、というところからスタートして、サイズやコストを加味して判断した結果、半球ドームスクリーンという形に落ち着きました。

——映像の仕組みを簡単に説明していただけますか。

菊池●映写機は頭上にあります。本来は半球の中心に置くのがベストなんですが、人が入りますし、上下左右すべての映像が均等に見えるよう、いろいろ検討してレンズを上にずらしました。ただ、そのままだとゆがみが発生するので、ソフトで映像を補正しています。

——「O.R.B.S.」が完成するまでの経緯はどのような？

菊池●まず、街の中を好きに動き回れるようなソフトなどを作って、2000年の3月に社内プレゼンという形で発表の場を設けたんです。

小林●その時点では、まだきちんと会社的に許可は出ていなくて、皆、本業が別にある中で、部活動みたいな形でやっていました(笑)。最終的に「ショー出展を目的としてソフトを制作する」という形での、きちんとしたGOサインが出たのが2000年末も押し迫った12月半ばごろです。

実はその前からちょこちょこと作り始めていて、ある程度完成した映像などを、各メンバーの上司に見せて「もうここまでやっちゃったから」と、無理矢理OKをもらったフシがあります(笑)。

菊池●「O.R.B.S.」は実際に体験してもらわないと、なかなか良さが伝わらないんですよ。

指田●営業や販売の方と打ち合わせても、見せないと話が平行線で終わっちゃいますから。実際に遊んでもらうと、とたんに理解してくれたりしましてね(笑)。

——筐体のコンセプトは？

菊池●普通の筐体はソフトに合わせてデザインするわけですが、このプロジェクトは「スターブレード」限定じゃなく、どんなソフトにも合うような中性的な筐体を目指しています。

渡辺●その点で、コントローラを載せるのに凄く苦労しました。汎用という大きな目的があったので、フォースフィードバックのハンドルや、足元にはアクセルやブレーキペダルなども付けられるようにしてあります。

[illegible]●業務用はプレイを見せることが大事なので、オープン型を検討した時期もありました。しかし、光が入って一番大事な映像のクオリティが落ちるのはよくないということで、思い切って密閉型にしたんですよ。

『スターブレード』へのこだわりと2001年モデルという意識

——「スターブレード」をソフトに選んだ経緯は？

小林●ショーのような短時間の体験としては、決まったパスを、制作側で用意したレールに従って体験してもらう「レールシューティング」が望ましいだろうという判断です。

斉藤●プレイヤーにコントロールさせるのではなく、没入感を与えるカメラの動きをこちらで見せてあげるわけです。そういう気持ちいい動きの集合体として「スターブレード」が自然に候補に上がりました。

東山●発進シーンは必須とか、宇宙空間の広がりを感じられるシーンがほしいとか、いろいろな案を5分の尺にまとめました。製品としては8シーン程度を想定していましたが、そのうちの3シーンを入れたのがAMショーバージョンです。

——デザイン面での苦労は？

指田●ポリゴンの制限が相当きつかったことですね。最初、敵は[illegible]したような角が丸く落ちたデザインでしたが、ちょっとスペック的に難しく。前作のイメージを引き継いで煮詰める形になりました。

UGSF(味方)は、黒と白が基調のNASAに近いイメージです。「スターイクシオンの100年後」という設定なので、それだけ[illegible]では軍隊としては機能縮小して外宇宙探査組織として存続している。平和的であり、科学的、航空宇宙施設的なノリといいますか。

その対比として、UIMS(敵軍)は原色ハデハデで、目見て分かるようにしましょうと。あと、生物感を出すのと、ゲーム的な部分での約束事という意味も含め、必ずどこか光ってる。[illegible]てるところが分かるという部分と絡めて統一しました。

——今回ならではの部分は？

東山●2001年型の「スターブレー

対メーカー『O.R.B.S.』アンケート

大型汎用筐体「O.R.B.S.」の可能性を、各メーカーの方々に伺ってみた。

感じなかった9%
感じた36%
やや感じた55%

Q.『O.R.B.S.』によるゲームの発展の可能性は？

可能性を感じるという意見がほとんどを占めた。ゲームセンターの新たな体感手段としての期待は大きいようだ。ただし「ゲーム性ではなく筐体として」という部分を強調する方も多かった。

ある
100%

Q.『O.R.B.S.』を使ったソフトを開発する可能性は？

これについては、すべての回答者が興味を示すという結果になった。ただしあくまで可能性なので、現実レベルでの開発を行なう予定か？　ということになればメーカーごとに差異がありそうだ。

Q.『O.R.B.S.』を見た感想は？

■「ついに出た感」と「やっと出た感」が同時に感じられた。いかにもナムコらしく、うれしい気がしましたね。セガであった方がもっとよかったけど。（アミューズメントビジョン　名越氏）■「R－360」を初めて見た時ほどのインパクトはありませんでしたが、このような機械が出て来ないと業界事体に元気がなくなるので頑張ってほしい。（アミューズメントビジョン　三船氏）■インパクトがあって、いいと思いました。ただ、外部モニターとか、内部のプレイヤーを映すカメラとかがあった方がよいですね。（アミューズメントビジョン　伊東氏）■体感筐体として「R－360」以来の衝撃を感じた。（アリカ　三原氏）■「アーケードでしか体感できない感覚」を与えてくれる可能性を秘めた筐体だと思います。ジャンルが偏ってしまいそうな感はありますが、それなりに面白いモノは作れそうな予感がします。（アルファ・システム　須田氏）■ショーの初日の午前中に筐体を見たのですが、その瞬間に列に並んでました。列の半分は他社開発者でした。逆にディストリビューター・オペレーターはそっぽを向かれている感じもしました。この辺りの「温度差」も、色々な意味で今の業務用のすべてを物語っている、といえると思います。（グレフ　丸山氏）■「スターブレード」＆特殊筐体の熱烈なファンの私としては、非常に興味があります。個人的にはぜひソフトを開発してみたいと思いました。（セガ・ロッソ　佐々木氏）■見た感じは好印象だが、会場での人気は「スターブレード」というコンテンツに対しての注目だと認識している。（セガ・ロッソ　新井氏）■「密閉された空間」に身をゆだねることによって実現された「現実との遮断」。これはバーチャルリアリティとして皆が夢見たものではないでしょうか。（トレジャー　井内氏）■同コンセプトならば、8年ぐらい前セガが「スターウォーズ」の素材で同様のものを参考出展していたので、新鮮味は感じなかった。ただ、現在の大型筐体が嫌われる風潮の中で、あのような筐体を作成したナムコならびに開発陣を賞賛したいし、応援したい。（ヒットメーカー　山下氏）

Q.ゲームを開発するならば、どのようなゲームを制作されますか？

■やはりガンゲーム。こういったシステムは、とにかくゲーム側に多くのカスタマイズを求めるような形を考えてはいけない。まずオーソドックスな既存ジャンルを新環境に導いていってほしい。システムとゲームジャンル、両方に負荷をかけてはいけないと思います。（アミューズメントビジョン　名越氏）■車のゲームには間違いなく合いそうですね。『O.R.B.S.』を複数リンクして、ナムコさんの「湾岸ミッドナイト」を入れてみてはどうでしょうか？　自分で作るなら……22台つないで、自分視点のサッカーゲームでも……あっ、これもナムコさんに「リベログランデ」があるじゃないですか(笑)。（アミューズメントビジョン三船氏）■既存のジャンルでインターフェースを変えただけというものではなく、『O.R.B.S.』でなければ絶対にできないような新しい作品を創りたいです。（アミューズメントビジョン　伊東氏）■多分トラックボールかマウス型入力デバイスなどを使うなりして、アクションゲームなどを作るのではないでしょうか。上下左右を見回すのが楽しい、またはそうすることで何かが進んだりさまざまな発見があるようなゲームを作れたら面白いかと思います。（アルファ・システム　須田氏）■安くいければ、横STGやパズルも出せれば幸せですね。（グレフ丸山氏）■やはり戦闘機などの空戦モノをやりたい。また我々の世代で、球面体のモニターというと「ガンダム」を思い出す。ここは思い切って「Zガンダム」などの版権モノという提案はどうだろう？（セガ・ロッソ　新井氏）■手堅いところでいくのならばフライトシミュレータや3Dシューティング。ほかのジャンルで考えるとするならば「モンキーボール」のようなシチュエーションで、自分が転がって天地が分からなくなっちゃう系のゲームや、『バイオハザード』チックなホラーものなども、怖さ倍増でよいかも。ナムコさん、作ってください(笑)。（ヒットメーカー　山下氏）■やはりミクロな世界～宇宙規模までの疑似体験物でしょう。臨場感を生かした作りでないと意味が無いですし。操作は単純なボタンのみがいいと思います。（ビスコ　山田氏）

ド」にするに当たり、スピード感や[illegible]開のテンポの良さを強調しました。またシューティングの遊びの要素[illegible]出現順を意識して出したり、音を使って敵を探したり、たくさん並ぶ敵をなぎ[illegible]って点数稼ぎをしたり、などのバリエーションをドームスクリーンの特性を活かしつつ盛り込んでみました。

演出面についても、中国人のオペレータが話すフレーズィングを韓国人パイロットが[illegible]自動翻訳で英語になるなどの、ちょっとした未来観を演出しました。

斎藤●今回は三つの方向性がありました。まず、[illegible]れが付いて[illegible]的イメージの「スターブレード」。そして「コンピュータが映し出した宇宙のイメージ」[illegible]いろいろな理由から後者になりましたが、地球だけはキレイに描くことにこだわりました。地球を[illegible]なので、[illegible]どうでもいい[illegible]モチベ[illegible]

──音響もいいですね。

小林●映像の没入効果が高いので、音もきちんとしたものを、ということで、5・1chにすることも早めに決まりました。ただ、[illegible]空間ということで、通常と[illegible]出ない[illegible]相当[illegible]いあって[illegible]思います。

東池●ヘッドホンで聴いているときに「宇宙音」という音を、意気揚々と持ってきて、筐体の中で聞くとへこんでしまうことが何度繰り返されたか(笑)。

──「スターブレード」以外に『O.R.B.S.』向きのゲーム、作りたいゲームはありますか？

小林●何でもできちゃうんですよ。それこそギャルゲーでも。

東池●かなり、没入感の高いギャルゲーが出来ますね(笑)。ほかにすぐに思い浮かぶのはドライブゲームとか、フライトシミュレータ系ですかね。「ドゥーム」のような、一人称シューティング系なんかもあるでしょうし。

東山●乗り物系以外に、スポーツ系も[illegible]えられるかも。高いボールをヘディングで受け止めたり、真横にいる味方にパスを出したりできるサッカーゲームなど。視野が広いので対戦時の情報量も多いですし。もっとも対戦にするには、[illegible]面積が[illegible]ではありますが(苦笑)。

──完成版の可能性は？

小林●おかげさまで反響はかなりありました。プレイヤーのアーケード離れが叫ばれる中、ここまでの支持が得られたことに正直驚いています。もちろん製品化の努力は続けていますので、未来は[illegible]

東山●[illegible]

[illegible]トバックも考えていきたいですし。

──筐体価格と出荷台数は？

東池●最終的に製品として200万円くらいを目指しています。価格が決まると、何台作ればいいかも必然的に決まってきますね。

──では期待している皆さんにひと言お願いします。

小林●声援があればあるほど、我々はやる気が出るというか、社内外説得のための材料になります(笑)。

一同●温かい目で見守って下さい。

プレゼント！

[illegible]ページに[illegible]ように、この筐体[illegible]正式に製品化が決定していない。今回の記事の反響次第で、今後の展開が変わると言ってもいいだろう。記事を読んで感じたナムコへの率直な感想・意見を、210ページのアンケートハガキに書いて送って下さい。貴重な意見をくれた人には、[illegible]を二名様に進呈。

オマケQ.『O.R.B.S.』でプレイしてみたい既発ゲームは？　『アフターバーナーII』、『エースコンバット』(PS)、『機動戦士ガンダム　連邦 vs. ジオン』、『コマンチ』(PC)、『スターウォーズ』(アタリ)『ステラアサルト』(32X、SS[illegible]) [illegible]『ファンタビジョン』(PS2)、『ブロップサイクル』、『プロペラアリーナ』(DC未発売)、『Rez』(PS2、DC)、『ワイプアウト』(PS)、『湾岸ミッドナイト』、『リベログランデ』

第二回

アルカディア大賞

The 2nd Annual ARCADIA Awards

今回で二回目の発表を迎える「アルカディア大賞」。ここでは、2000年10月1日から2001年9月30日の間に発表されたタイトルの中から、選考の結果決定した各賞の受賞作品を発表します。

機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン(DX)

発売元バンプレスト/開発カプコン／アクションゲーム／2001年3月発売

アルカディア大賞

1

この賞は、期間内に日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、最も優れた作品を選出し、その製作会社、及び制作者の功績を讃え、表彰するものです。

バンプレスト+カプコンが生み出した新しい「ガンダム」

ゲームとしての魅力と完成度。プレイヤーへの訴求力。今回のアルカディア大賞受賞作品は、文句無しでこのタイトルに決定した。

今回最高の作品に最大の賛辞を

大賞に選ばれたのは、やはりこのタイトルだった。

稼働開始されるや、どの店でも熱心に画面に見入るギャラリーの山が見られた。ガンダムファンという強烈な(?)世代を納得させ、低迷がちのアーケード業界に活気を与えた功績は計り知れない。

モビルスーツの性能差を「コスト」に置き換え、価値を差別化した巧みなシステムや、豊富な武器、ダメージを受けて破壊されるシールドなど、原作のファンならニヤリとしてしまう演出の数々。

さらに、宇宙ステージや新たなモビルスーツを追加した『DX』の存在も欠かすわけにはいかない。この『DX』は『連邦VS.ジオン』の開発を終えたスタッフが、もともと家庭用として開発を進めていたものを、アーケード発売にこぎ着けたものだというのだ。

憧れのモビルスーツを操る喜び。不安を抱えながら初陣に挑み、戦友と共に降り立つ戦場。さまざまなアイデアによって形作られた世界に、プレイヤーは、原作と同種の空気を感じ、引き込まれていったのではないだろうか。

近年、ここまでのこだわりと熱意を感じるタイトルは、数少ない。スタッフが作りたかったゲーム、イコール、プレイヤーが遊びたかったゲーム。そんな好例の一つとして、この作品に、今回最大の賛辞を送りたい。

受賞コメント

非常に輝かしい賞を頂き、皆さまには大変感謝しております。改めて「機動戦士ガンダム」の人気のすごさに驚いています!! これからも、皆さまのご期待に沿えるような作品を提供していけるよう頑張りますので、今後ともよろしくお願い致します！
(株式会社バンプレスト)

今まで続編の仕事ばかりで、これが初めて一から考えて作ったゲームです。おかげさまで大ヒット、商売的にもきちんと黒字を出せました。「ガンダムのゲーム作りてー」という欲求も満たせました。大賞も頂けて、チーム一同喜んでいます。遊んでくれた皆さま、投票してくれた人もくれなかった人も、どうもありがとうございます。
(株式会社カプコン 第一開発部 企画　冨田 篤)

プレイヤーの願望を予測していたかのような『DX』の発表。宇宙戦、モビルスーツを追加

これだけでもうれしい、豊富な武器選択。同じ機体でも違ったプレイが楽しめる。

「援軍」「敵の増援」と表現される乱入。ピンチのときの援軍は、何とも頼もしく感じる

ILLUSTRATED BY K.OKAWARA

■ 連邦VS.ジオン を企画したきっかけとは?

面白さとインカムを両立させるためには対戦形式がベストです。しかし、対戦格闘ゲームは飽きと、上級者と初心者の間にある大きなギャップが問題です。これらを解消した新しい対戦ゲームを作ろうと考えたのがきっかけです。

ジャンルは、追求の余地がある3Dシューティングゲームでいこうと決めました。

また、せっかくの3Dゲームを活かすにはプレイヤーに跳躍・飛行能力があった方がいいだろう、それが最も自然にハマるのはロボット系のゲームだろうと考えました。

そして、ロボットものというテーマの一般性の低さを解決するために、誰もが知っているガンダムの版権を使うことにしたのです。

不況下で、複数枚の基板が必要なゲームをどうやって売るかという問題も、これで同時解決できたと思います。

■チームバトルやコストという、従来とは全く異なった切り口は、どのように思い付かれたのでしょうか?

新しいゲームには新しい面白さが必須です。せっかくのガンダムですから、ガンダムの世界を背景にした新しい面白さを模索しました。戦争の雰囲気を出すため協力対戦ルールを採用したわけですが、イメージを壊さないよう各モビルスーツの強さに差は付けたい。その上でバランスを取るために、MSの強さの差を吸収する戦力ゲージ&コスト制を導入したのです。

それ以外は極限まで要素を減らし、遊びやすい操作にしたつもりです。

■ DX を開発された経緯は、どのようなものだったのでしょう?

DXはもともと、家庭用として制作していました。ゲーム的に連邦側の中・低コストMSを増やす必要があったので、陸戦二種を追加しました。

選択理由は時代設定が同じで、デザインが大河原先生だったからです。

また、家庭用ならファースト以外のMSが加わっても許されるだろうと考えました。

第二回
アルカディア大賞選考委員会

アドアーズ株式会社
「ゲームファンタジア」各店
株式会社アミューズメント産業出版
有限会社アミューズメント・ジャーナル
「アミューズメント・ジャーナル」編集部
株式会社インプレス
「GAME Watch」
株式会社ウェブレックス
「GamelexTV」
大堀 康祐
(株式会社マトリックス 代表取締役社長)
小野 憲史
(元ゲーム批評編集長)
小山 祥之
(あまちゅあらいん代表)
GCN
大山 琢一(ゲームセンターB-1)
松田 泰明(ゲーム ニュートン)
峯木 良広(アミューズメント エース)
株式会社スタジオベントスタッフ
ソフトバンクパブリッシング株式会社
「GAMESPOT/JAPAN」
「週刊ザ・プレイステーション2」編集部
「ドリマガ」編集部
株式会社メディアワークス
「電撃王」編集部
「電撃プレイステーション」編集部
「電撃プレイステーション2」編集部
五十音順 敬称略

Virtua Fighter 4

SEGA-AM2/セガ／対戦格闘／2001年8月発売

この賞は、期間内に日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、最も優れた作品を選出し、その製作会社、及び制作者の功績を讃え、表彰するものです。

『バーチャファイター』ここに復活

ビッグタイトルの続編という期待に十二分に応え、アーケードゲームの新たな方向性を見出した『バーチャファイター4』が、堂々の二位受賞となった。

アーケードの確実な前進

プレイヤー、オペレーターが共に待ち望んだ『バーチャファイター』の続編として、期待を裏切らない完成度であるばかりでなく、カードリーダーとi-モードを利用した新システム「VF.NET」という斬新なシステムを採用。

意欲的かつ野心的なアイデアに溢れたこの作品は、アーケード業界に新たな光明を示したタイトルといえる。

惜しくも大賞の座は譲ったものの、今後、アーケードで発表されるすべてのタイトルに、多大なる影響を与えていく作品であることは、間違い無いだろう。

このたびは「アルカディア大賞二位」ありがとうございます。
そして、『バーチャファイター4』を盛り上げていただいている、各店舗の方々、プレイヤーの皆さん、本当にありがとうございます。
スタッフもこの知らせを聞いて喜んだり、一位でなかったことを悔しがったりさまざまですが、それは一生懸命『バーチャファイター4』を作り上げたからこその感情だと思っています。これに甘んじることなく、皆さんに喜んでいただけるようなソフトを今後も開発していきたいと思っています。これからもSEGA-AM2、『バーチャファイター4』を応援して下さい。よろしくお願いします。
(株式会社SEGA-AM2
アーケード版バーチャファイター4チームリーダー　片桐 大智)

CAPCOM VS. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

カプコン／対戦格闘／2001年8月発売

アルカディア大賞

3

この賞は、期間内に日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、最も優れた作品を選出し、その製作会社、及び制作者の功績を讃え、表彰するものです。

まだまだ強い2D格闘

3Dによる作品が目立つ中、2D格闘の2大メーカーの協力による二作目となる本作。幅広い支持層と普及率で、業界に貢献した。

2D格闘ゲームの到達点

2D格闘の勢いが下降気味な中、格闘ゲームプレイヤーたちの期待を受けて発表されたこのタイトルの存在によって、まだまだ2D格闘の人気が健在であることを証明した。

「怒りゲージ」「ブロッキング」など、カプコン、SNKの両社が築き上げてきたシステムを集約し、さらに本シリーズ特有のシステムである「レシオシステム」を「フリーレシオシステム」として昇華させた、2D格闘の頂点を極めた作品である。

アルカディア大賞	
大賞	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン(DX)
二位	Virtua Fighter 4
三位	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
四位	[illegible]
五位	太鼓の達人

上の表は五位までの結果。『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン』『バーチャファイター4』をはじめ、独特のアイデアが光るアップライト筐体の四位・五位など、個性の強い作品が目立つ。

受賞コメント

アルカディア大賞第三位ありがとうございます。このゲームは、カプコンとSNKさんの2D格闘ゲームの一つの到達点になったと確信しています。さらに今年はこのゲームだけではなく、対戦格闘ゲームとガンダムで大いにアーケードを盛り上げることができたのではないかと思っております。2002年もカプコン、及びゲーム業界をよろしくお願いします。
(株式会社カプコン
第一開発部 ディレクター　伊津野 英昭)

部門賞
ノミネート作品

ここでは、対象作品をそれぞれのテーマ毎に評価し、各部門賞毎にノミネートされた作品の中から、最終的な投票の結果選ばれた受賞作品を発表します。

ベストグラフィック賞

- Vampire Night
- COSMIC SMASH
- 鉄拳4
- Virtua Fighter 4
- プロギアの嵐

ベストVGM賞

- 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（DX）
- CRACKIN'DJ
- 太鼓の達人
- Virtua Fighter 4
- pop'nmusic6

ベスト演出賞

- Vampire Night
- CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
- 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（DX）
- ザ・警察官 新宿24時
- BoxingMania あしたのジョー

ベストアイデア賞

- 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（DX）
- club kart. european session
- ザ・警察官 新宿24時
- Virtua Fighter 4

ベスト筐体賞

- ザ・警察官 新宿24時
- シャカっとタンバリン！
- 太鼓の達人
- MAMBO A GO GO
- MONKEY BALL

ベストグラフィック賞

この賞は、特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られる賞です。映像のクオリティの高さはもちろん、その内容がゲーム内容に適した視覚的表現や手法であるかも、評価の対象となります。

鉄拳4

ナムコ／3D格闘／2001年8月発売

グラフィックの真価

シリーズを追うごとに確実に進化する映像は、今回もそのすごさを見せ付けた。人間を感じさせるリアルなキャラクターの動きは圧巻。

右下の写真は、駐車場ステージの車の中。このほかにも、空港にある飛行機のハッチ内など、本来画面に映らないような個所も、細かく作り込まれている。

拳に宿る重み

まず目に付くのは、ステージや映像の美しさである。映像のレベルだけでも、『鉄拳4』は群を抜く。

だが、この作品の真価は、キャラの動きにある。オープニングで一八が使う技の数々は、プレイ中と同じものであるにもかかわらず、違和感が無い。そして、キャラの動きには確かな重みがあり、ズバリ言えば「痛み」を感じさせる。画面の闘いの中に、リアリティが存在する、それが『鉄拳』のすごさなのだ。

受賞コメント

このような名誉ある賞を頂くことができ、大変光栄に思っています。スタッフ一同、心から感謝しています。これからも皆さんに楽しんでいただけるゲームの開発を目指し頑張っていきたいと思いますので、今後の製品にご期待下さい。

（株式会社ナムコ 制作一部　水島 能成）

機動戦士ガンダム
連邦VS.ジオン(DX)

発売元：バンプレスト/開発：カプコン／アクション／2001年3月発売

ベスト演出賞

この賞は、特に優れた演出効果を持つ作品に贈られる賞です。ゲーム中のストーリーやデモ、背景設定、エンディングなど、プレイを盛り上げるさまざまな要素が評価対象となります。

思わずのめり込む感動の演出

原作の持つ魅力、それを十二分に引き出し、盛り上げる演出の数々は、ファンを虜にして離さない。現在も幅広い層に支持されている。

蘇るあこがれビームを撃つ快感

出撃前のオペレーターとのやり取り。カタパルトに足を乗せるガンダムの映像に、高まる期待。突然に現れる、トリプル・ドムの心憎い存在。プレイヤーの記憶にあるガンダムの世界を裏切らない演出の数々だ。

さらに、ビームライフルを撃つ、ビームサーベルを一閃させるそのたびに、テレビで聞き慣れた射撃音や、こだわりの感じられるモビルスーツの動きが、プレイヤーに操作の楽しさを感じさせる。『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン』は、プレイヤー自身によって、自らを演出できる、希有なゲームであろう。

受賞コメント

ガンダム度の高さを評価されたのだと推測します。自分たちのガンダムファンとしての知識を利用できたので、演出に関しては特に苦労した記憶がありません。ただ、演出がゲームと分離したデモなのではなく、演出そのものをゲームとして遊べる・ゲームで遊ぶことが演出となるようにしたいとは考えて作りましたが、いかがですか？
（株式会社カプコン 第一開発部 企画　冨田 篤）

pop'nmusic6

コナミ/コナミマーケティング／音楽シミュレーション／2001年5月発売

ベストVGM賞

この賞は、特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られる賞です。ゲーム中に流れるサウンドはもちろん、効果音やボイスなど、すべての音楽要素が評価の対象となります。

新規プレイヤーも取り込んで

マニアックに偏りがちな音楽ゲームに、広い層に人気のアニメソングを取り込んで、大衆向けに仕上げた『6』。新規プレイヤーに支持を受けての受賞。

オリジナル楽曲の多大なる魅力

画面やキャラクターのかわいさにとらわれがちだが、「パーキッツ」や「新堂敦士」氏をはじめとするアーティストたちが作り出すポップンシリーズのオリジナル楽曲は、フレーズが自然と耳に残るキャッチーな曲が多い。

さらに『6』では原点回帰が図られ、間口の広いアニメソングも収録、初心者でもプレイしやすいようになった。が、やはり、そうした既存の曲の中にあってさえも、本作初出のオリジナル曲が高い支持を得ているという事実。これは『ポップンミュージック6』の楽曲が優れた作品であることの何よりの証だろう。

受賞コメント

VGM賞ですか。ホントありがたいです。……でも次回はアルカディア大賞をください(半分本気)。
ポップンミュージックは、まだまだゲームセンター人気No.1です。特にかわいい女の子に受けているのが、すごいでしょう(自画自賛)。VGM賞で評価されたように、面白く新しい曲を収録していくのは重要です。これからもっともっといい曲を作り続けますが、……それだけじゃありません。これからポップンは、ほかの部分でもさらに進化します。今はまだ秘密ですが、ご期待下さい。
（コナミ株式会社 AM事業本部 プロデューサー　大田 良）

ベスト筐体賞

この賞は、専用・汎用を問わず、すべてを含めた業務用ビデオゲーム筐体の中で、特に優れたデザイン、機能性を持つ筐体に贈られる賞です。見た目、性能、いずれも同等に評価の対象となります。

ザ・警察官 新宿24時

コナミ/コナミマーケティング/ガンシューティング/2000年12月発売

筐体部門コナミ二冠

モーションセンサーを搭載した初の作品である『ザ・警察官 新宿24時』。存在感、機能性とメッセージ性を備えた筐体である。

静かなるインパクト

「警察もの」で「危険さ」を扱った内容の「ガンシューティング」。専用筐体の場合、一目見て、強く印象付けるということは大切だ。

本作には人目を引くような派手さはないが、テレビのドキュメンタリー番組から飛び出したような文字で飾られた姿には、独特の緊張した雰囲気が漂う。画面上部に取り付けられたパトランプは、臨場感と共にちょっとしたユーモラスさを与えている。

筐体全体のフォルムは、モーションセンサーのフレームを含め、立方体にまとめられスッキリしている。完成度の高い筐体である。

受賞コメント

このたびは「ベスト筐体賞」に選出頂き、ありがとうございます。このタイトルは業界初の「モーションセンサーシステム」を採用したことにより、全く新しい遊びの提案ができ、たくさんのプレーヤーの方に楽しんでいただけたと思います。続編の『ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル』も発売しましたので、こちらもぜひプレイしていただければ幸いです。
（コナミ株式会社 「ザ・警察官」制作チーム スタッフ一同）

ベストアイデア賞

この賞は、特に優れたアイデアを持つタイトルに贈られる賞です。ゲームの内容のみに留まらず、その作品に関わるすべての要素の中に込められたすべてのアイデアが評価の対象となります。

Virtua Fighter 4

SEGA-AM2/セガ/対戦格闘/2001年8月発売

今年最強のプロジェクト

セガが打ち出してきたカードシステムの完成形の一つ「VF.NET」。今回、最もこの賞にふさわしい作品だ。

今後に期待大の新システム

今回、新しいシステムでまず頭に浮かぶのは、『バーチャファイター4』の「VF.NET」だろう。アクセスカードを使ってプレイ内容を保存でき、さらにiモードで、リングネームの設定や、アイテムの取得など、直接プレイする以外の楽しみを付加させた。ゲームセンターの外にゲームの世界を拡げた革命的なシステムである。これからのアーケード作品開発は、この作品が新基準になるはずだ。

そして、「VF.NET」自体、まだまだ新しい利用法が生まれるだろう。アーケード業界の未来に期待して、この賞を贈りたい。

受賞コメント

「VF.NET」はまさにセガの総力を結集したプロジェクトでした。『バーチャファイター4』、「VF.NET」の開発、サーバの構築、カードシステム、NAOMIネットシステム、全国の店舗へのネット接続、顧客応対、全国での大規模実験、モバイルやDCの対応、広報活動……本当に大勢の方々にお世話になりました。「VF.NET」はまだまだ発展する（予定）なので今後もよろしく！
（株式会社SEGA-AM2 AM2事業部 企画開発部長　片岡 大智）

右）カードリーダー。左）「VF.NET」プレイ画面。

CAPCOM VS. SNK 2

MILLIONAIRE FIGHTING 2001

カプコン／対戦格闘／2001年8月発売

726 pts.

読者人気大賞

1

この賞は、期間内に日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、読者の皆さまに「最も優れた作品」と支持されたゲームを選出し、その製作会社、及び制作者の功績を讃え、表彰するものです。

大幅な進化を遂げた2D格闘ゲームの決定版

二大人気2D格闘ゲームメーカーのキャラが顔をそろえたシリーズ第三弾。前作から飛躍的なパワーアップを遂げた本作が最も多くの読者から支持を集めた。

度肝を抜いたキャラクターセレクト画面。デフォルトで44人ものキャラクターたちが居並ぶ図は壮観ですらあった。

「2D格闘の集大成」と多くが認めた作品

カプコンとSNK、2D格闘を代表する二大メーカーが手を組んだ夢の作品、『カプコンVS.エス・エヌ・ケイ2』。

好評を博した前作に慢心することなく、システム・キャラクター・ゲームバランスにおいて、大幅なスケールアップを果たしたと評価された。

読者大賞一位に輝いたのは、プレイヤーへ贅沢なまでに選択の自由を提供した「グルーヴセレクト」と「フリーレシオシステム」が支持されたのが最大の理由である。

6種ものグルーヴから生み出された奥の深さ。また、自由にレシオを割り振れることから対人戦における戦略性が格段に高くなり、プレイヤーの飽くなき探求心に火を付けたようだ。

さらに、大幅に増えた使用キャラクターがゲーム性以外の面でも大いにアピール。SNKの格闘ゲームがリリースされていない時期にあっても、その不在を感じさせなかったことは、2D格闘プレイヤーにとって大きな救いでもあったのだろう。

ハイクオリティにして野心作……カプコンとSNK、双方のファンから支持を受けるにふさわしい作品だ。

ブロッキングにオリコン、怒りゲージなど、両メーカーの代表的なシステムが意欲的に導入されたタイトル。

読者のコメント

まさに格闘ゲームの集大成といえるゲームだと感じた。[栃木県 銀拳さん]／プレイヤー自身も相手も選択の幅が広いので飽きません。[群馬県 NAGAさん]／システム面でも本当の異種格闘技戦を実現している。[大阪府 G-Zさん]／すごい新キャラクターに各作品のシステムと、まさに「お祭り」と呼ぶにふさわしい豪華絢爛な出来だった。[神奈川県 齊藤秀和さん]／久しく感じなかった心のシビレを与えてくれた。[京都府 腹ペコ狼さん]

受賞コメント

読者大賞ありがとうございます。

読者大賞ということは、今年アルカディア読者に一番愛されたゲームということですね。このシリーズはカプコンとSNK両社の熱いファンによって支えられているゲームだということを改めて感じることができました。来年以降も皆さんに愛されるようなゲーム作りをしていきたいと思います。

皆さん、本当にありがとうございました。

（株式会社カプコン 第一開発部 ディレクター　伊津野 英昭）

読者人気大賞 2

機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（DX）

開発元:カプコン/販売元:バンプレスト／アクション／2001年3月(9月)発売

611 pts.

誰もが待っていたガンダムゲーム

絶大な人気を誇る題材をオリジナルの世界観そのままに、シンプルな操作のアクションゲームとして提示、四人対戦の面白さも評価された。

ガンダムファンを納得させた傑作

アーケードでこんなに楽しめるガンダムのゲームが遊べるとは思わなかった——今回投票していただいた読者の意見は、この点に収束している。

最も評価されているのは、アクションゲームとして非常によく出来ている点。あえてシンプルな操作系統にすることで、無用なストレスを感じさせないのが奏功したようだ。四人対戦ならではの面白さを知らしめた功績も大きい。

また、作品の世界観を損なうことなく、さまざまな演出でプレイヤーを楽しませる点も大きく評価された。

なお、第一作と『DX』をここでは同一作品として集計している。『DX』をバージョンアップ作品と位置付けての判断ゆえ、ご了承いただきたい。

読者のコメント

[illegible]

『DX』では宇宙空間ステージが追加。ボール好きには吉報がもたらされた。

原作のイメージのままにモビルスーツを操れるのが最大の魅力であろう。

読者人気大賞 3

Virtua Fighter 4

SEGA-AM2/セガ／対戦格闘／2001年8月発売

275 pts.

名対戦ツール、そして「VF.NET」

3D格闘の雄に集まった期待。見事それに応え、新たなムーブメントを作った。「VF.NET」の示した新境地も高評価を受けている。

バーチャジャンキー再増殖！

プレイした者をどこまでも惹き付ける、対戦ツールとしての奥深さ。バーチャファイターシリーズが受け容れられる最大の要因であろう。

そこにアーケードゲームの新たな可能性を提示する「VF.NET」が加わった。

iモード限定であったことへの不満も聞かれたが、プレイヤー間コミュニケーションや情報の配信など、非常に斬新かつ画期的なアイデアとして評価する声が多数を占めた。

読者のコメント

2Dでは味わえなかった読み合いの連続に、完全にハマりました！[群馬県 BOSさん]／期待に応える出来で、システム的にも飽きさせない。うまくなろうと思えるゲーム。[長崎県 モロヘイ屋さん]／対戦ツールとして素晴らしい出来です。[新潟県 電脳一族さん]

テクニカルな新キャラが参入。新たな対戦の面白さに惹かれた人は多い。

読者大賞

順位	タイトル
大賞	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
2位	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（DX）
3位	Virtua Fighter 4
4位	鉄拳4
5位	ポップンミュージック6

定番格闘ゲームの人気が根強い中で、「機動戦士ガンダム 連邦 VS.ジオン(DX)」「ポップンミュージック6」という新たな人気作が台頭。「鉄拳4」は「VF.NET」が無い分、「バーチャファイター4」にインパクト負けか？

いずれにせよ、上位作品はどれも2001年を象徴する名作ぞろいだ。プレイヤーたちの記憶に末永く刻み込まれるだろう。

ベスト キャラクター賞

この賞は、読者の方々から特に魅力的だと評価されたゲームキャラクターへ贈られます。キャラクター自体の魅力もさることながら、いかにゲームの面白さを引き立てたかも評価対象となります。

受賞コメント

読者大賞に続き、ベストキャラクター賞でも「カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2」の中から読者の方々に選ばれたということは大変名誉なことです。本当にありがとうございます。

人気キャラクター大集合！ ということで、ファンの方に納得してもらえるように、と開発のみんなであれやこれや言いながら丁寧に作り込んだ甲斐がありました。

これからも「カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2」の魅力あるキャラクターで存分に楽しんで下さい！

（株式会社カプコン 第一開発部 企画担当　石澤英敏［Neo_G］）

堂々の一位に輝いたのは、疾走し続ける炎の申し子「草薙 京」！ 揺るがぬ人気と安定感は、まさに殿堂入りキャラといった力強さを感じさせる。対象期間にK.O.F.シリーズは入っていなかったが、今回はカプコン VS. エス・エヌ・ケイシリーズの顔として躍進を遂げた。21世紀も、草薙の炎は熱く燃えそうだ。

（神奈川県　みの虫さん）

1位　草薙 京
（CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHTING 2000 PRO　CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001）
同率で二位に輝いたのは、同じく「式神の城」に登場した、現代に巣くう魔を祓う巫女「結城小夜」。ゲーム中でもふみこと人気を二分していたが、驚いたことに、キャラクター大賞においても同率の支持を得ることになった。ビジュアルやキャラ性能も手伝って、実際に多くのプレイヤーに支持されていた。

（兵庫県　くるすひろし君）

2位　結城 小夜
（式神の城）
受賞コメント

アルファ・システム初のアーケード作品にもかかわらず、皆さんのおかげでふみこと小夜が並んでベストキャラクター賞二位を受賞することができました。スタッフ一同、大感激です。応援して下さった皆さん、ありがとうございます。

今後とも、「式神の城」をよろしくお願いします！

（株式会社アルファ・システム キャラクターデザイン担当　園田）

式神の城

「眼鏡」「三つ編み」「魔女っ子」といった強力な求心力を持つ要素を装備し、一部の読者を中心に圧倒的な支持を得た「ふみこ・O・V」が、堂々の二位に輝いた。個性的なキャラクター群がひしめく「式神の城」というゲームの中にあっても、ふみこはひときわ引き立つ輝きを持っていたといえるだろう。

FUMIKO OSETTA VANSTAIN

（愛知県　炎堂たつや君）

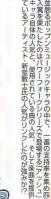
2位　ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン
（式神の城）
6位　和田どん
（太鼓の達人　太鼓の達人2）
208.1

"和ポップ"という、従来のアーケードゲームに無かった雰囲気を持ち込んできた「太鼓の達人」のマスコットキャラクター「和田どん」が同率の六位。"誰にでも親しめるものを"という開発者のコンセプトが示す通り、かわいらしくキャッチーな存在感が好評を得た。

（愛知県　早乙女ナミさん）

（神奈川県　天川直樹君）

6位　高嶺 響
（CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001）

SNKの作品「月華の剣士2」で初登場し、この度「カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2」で復活を遂げた少女剣士「高嶺 響」が、大躍進の六位入賞を果たした。同ゲームに登場した人気キャラぞろいの新キャラクター中、最も人気を博していることからもその人気の高さをうかがい知ることができるだろう。

草薙 京と人気の双璧を成す「八神 庵」が同率四位。こちらもカプコン VS. エス・エヌ・ケイ2シリーズからの登場となる。新たにNAOMI基板で描き起こされたグラフィックは、従来のファンにも絶賛の声を持って迎えられたようだ。京と共に、今後も活躍してくれることだろう。

（熊本県　ひまわりさん）

4位　八神 庵
（CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHTING 2000 PRO　CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001）
250.0

並居るポップンミュージックキャラの中で、一番の支持率を集め四位入賞を果たしたのはパワーフォークシリーズで登場する「アッシュ」！ キャラ自体の人気と、使用されている曲の人気、そして楽曲を提供しているアーティスト・新堂敦士氏の人気がリンクしたのが強みか!?

（群馬県　麻野あすかさん）

4位　アッシュ
（ポップンミュージック5　ポップンミュージック6）

今年のキャラクター人気

傾向と対策

数々のゲームが発売されて、数々のニューキャラクターが溢れることになったアーケード業界。群雄割拠の激戦となった今回のベストキャラクター賞を制したのは、男女共に安定した支持を獲得し続ける「草薙京」である。

「ザ・キング・オブ・ファイターズ '94」に登場してすでに6年を数えるが、今回大賞に輝いたのはカプコンの出自を持つ、進化した「草薙 京」である。創造主SNKは今年、残念な形で終幕を迎えたが、その魂はさまざまに形を変え、今後も受け継がれていくだろう。今回の「草薙 京」の大賞受賞は、SNKファンにはうれしいプレゼントになったはずだ。

同率の二位に食い込んできたのは「式神の城」に登場した「ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン」と「結城小夜」。共にアーケード業界へ殴り込みをかけてきたアルファ・システム謹製のキャラクターである。キャラクター造形には定評のある同社だけに、本作の世界観構築やキャラの描き込みなどには、目を見張る完成度があった。市場のニーズと作り手側の情熱がうまくかみ合った結果、今回のような好成績を残すに至ったのだと結論付けられるだろう。今後もアーケードシーンにおいてアルファ・システムに期待する声は大きい。業界に新風を吹かせるがごとく、これからの躍進に期待したいところだ。

今回、本誌の読者コーナーをはじめとして大ブレイクを果たしたポップンミュージックシリーズ。今回健闘が光っていた……が、いかんせんシリーズに登場するキャラクターの数が多いため、同じゲームの中で票数割れが起こってしまったのが残念なところだ。

その中でも抜きん出ていたのが今回四位に入賞した「アッシュ」。楽曲を提供しているミュージシャン・新堂敦士氏の人気との相乗効果も手伝って、幅広いファンを取り込んだ。

2001年夏に発売された二大3D格闘の『バーチャファイター4』と『鉄拳4』。こちらはキャラクター人気でやや苦戦を強いられた格好だ。しかし、両作品に登場するキャラはどれもしっかりと作り込まれており、根強いファンが付いている。ファンの方々は自分を信じてキャラを使い続けてほしい。

ほかにも台風の目となったのが『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン（DX）』に登場したキャラクターたちだ。一般的知名度だけでなく、カプコンによる秀逸な作り込みも手伝って、一年戦争のキャラクターたちを見事なまでにゲームセンターで蘇らせてくれた。登場キャラの台詞やモビルスーツのアクション、ファンならばどれもが見逃すことのできない出来栄えとなっているのは言うまでもない。

今回のベストキャラクター賞は、版権ゲームと新旧人気キャラクターが入り乱れての混戦となった。ただし、版権ゲームキャラは元となる媒体で露出しているため、「新しさ」という点ではインパクト不足を感じるのも事実。ゲームキャラクターとして用いた際、新たに生まれる魅力でそこを補えるかどうかが今後の版権キャラクターの課題といえるだろう。

今回のキャラクター群は94年に生み出された「草薙 京」を凌ぐだけの力強さや目新しさに欠けていたといえるのではないだろうか。

普遍の人気を持つキャラクターが存在し、支持されていくことは喜ばしいが、こういったベスト・オブ・ザ・イヤーを決定する場では「その年を象徴するような」キャラクターの奮闘を期待したいのも、また確かである。

依然として強し！　格闘ゲームキャラ

右のランキング表を見てもらえば分かるように、猛威を振るいまくっているのが“格闘ゲームキャラ”である。タイトル数こそ減ったものの、キャラクター自体の人気の高さは依然として健在。特に、カプコンとSNKの人気キャラが数多く登場するカプコン VS. エス・エヌ・ケイシリーズの評価は高く、登場キャラクターの多くが上位にランクインしている。21世紀のキャラ大賞も、格闘キャラたちが大きな影響を与えていきそうである。

（兵庫県　愛虎.Hさん）

（福岡県　望月醍醐さん）

（東京都　楽丸さん）

（山口県　里見ミカサさん）

（宮城県　たまごんさん）

（秋田県　大自然壱号君）

（群馬県　BOS君）

（長野県　井上大子さん）

（静岡県　ココロザシノさん）

（岡山県　霧里理羽さん）

（東京都　ゲコゲさとる君）

（茨城県　萌太郎さん）

（埼玉県　マルミさん）

（岩手県　いのうえはまこさん）

格闘ゲームに負けじと、今回はシューティングやアクションゲーム、音ゲーなどバラエティに富んだジャンルにおいて、人気キャラクターが登場する結果となった。

その中でも躍進目覚ましかったのがポップンミュージックシリーズをはじめとする音ゲージャンル。各タイトルが趣向を凝らし、ゲームの雰囲気に合った名キャラクターを次々に輩出した！

（茨城県　きくらげさん）

第二回
アルカディア大賞を振り返って

（小誌編集長）

版権モノに対する評価のほどは……

特に今回のアルカディア大賞において、どれだけ深く考慮されるべきか頭を悩ませたのが、大賞の栄冠に輝いた『機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(同DX)』である。

深く考えずに「人気があったかどうか」という上辺だけで判断できるのであれば、それほど悩むことは無い。しかし、キャラクター版権ゲームの場合は、そもそもゲームの出来不出来以前に、そのキャラクターが持つ一定数の人気の保証によってゲームの題材とされることが多かった。これは良し悪しではなく、ゲームの歴史における一般的傾向といっていいだろう。

キャラの人気によって、ゲームの品質が曖昧模糊とされる。つまり、ゲームの客観的評価では、そのキャラクター人気の部分を"どう納得するか"が必要と言える。

そうした考慮があったことを、まず最初にお伝えしておきたい。

人気とインカムがここまで比例したゲームは近年において類い稀だろう

（機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン）

ここでは、大賞受賞作について考察してみよう。

まずは『機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(同DX)』。

特筆されるエピソードとしては、カプコンが2001年のAOUエキスポに出展せず、当作品はバンプレストブースの奥にひっそりと置かれるにとどまったことだろう。これにより正確な人気がうかがえなかったことが挙げられる。『スポーン』のキャラ替えなどと揶揄されたり、基板×4枚により最大限の遊びが享受されるなど、オペレーターにとっての足かせの方が多いゲームと捕らえられていた。

また、当初は初代ガンダムという題材ゆえに、アニメファンや30代前後のサラリーマン向けという先入観もあり、どこまで「対戦などがやり込まれるか」という不安も少なからず存在していた。

しかし、発売されてみればそうした不安は一蹴された。人気のほどやゲームの出来については読者諸氏が一番よく分かっていることだろう。

また『DX』との総合で受賞としたのは、ゲームシステム等々ではない。『DX』がリリースされてから、ロケーションでは旧作となる『連邦 vs. ジオン』の基板セットアップを変えることで1人プレイの需要にも対応。これにより、旧作と新作が8台共高稼働するに至った。つまり、「ガンダムファン」を惹き付けるだけのトータルしたポテンシャルが限りなく高い次元で成立していたことによる所業といえる。

惜しくも大賞二位となった『バーチャファイター4』は、ゲーム内容については今さら語るべきことは少ない。一つ言えることは、『カードシステム』や『通信』などによるパラダイムシフトが今後に与える影響は計り知れない。ネットワーク回線を導入した店舗や、楽しみを感じたプレイヤーにとって「バーチャファイター4だけ」では済まされないだろう。今後の新しいゲームは通信対応にしていくべきか、多くの課題を生み出すことになった。

続く『カプコン vs. エス・エヌ・ケイ2』。これが2D対戦格闘の総決算、といわんばかりの作り手の気迫が感じられた秀作だ。ただ、やはり家庭用への投入時期や、それにフォーカスしたかのように見受けられるゲーム作りが気になるところだ。カプコンでなければできないことがほかにもまだ多くあると思われる……。

この1年の総括と今後にかける期待

最後の稿として、今回の傾向を分析してみたい。

まずは昨夏の三大格闘ゲームの存在。ブームは去ったといわれる中、そのポテンシャルは相当なものだという実感がある。ただ、どの作品にも今後の課題があることは間違いない。期待外れなどというシニカルなことではなく、それぞれのゲームが「やったこと」、その上に次作……ひいては次なる対戦格闘ゲームに引き継がれるということだ。

また、単純化にその活路を見いだした音楽ゲームも同様だ。この路線と傾向を食いつぶしてしまう前に、そしてユーザーの食傷を誘う前に次なる展開が望まれる。

そして'90年代シューティングの柱であった、彩京、エイティング、ケイブなど各社から新作が見えてこないこと。またSNKの引き継ぎ先の不透明感など、来期はさらなる再生と飛躍を目指していく必要があるだろう。

『機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン』
2001年の最優秀作品として、名実共に申し分ない。見事大賞を受賞。

『バーチャファイター4』
新システムを引っさげて4年ぶりに登場。その深いゲーム性は健在だった。

『カプコン vs. エス・エヌ・ケイ2』
SNK無き今、2D格闘の雄としてカプコンに対するファンの期待は高まる。

『ヴァンパイアナイト』
多くの部門賞にノミネートされたことがそのゲーム出来栄えを物語る。

SOUL CALIBUR II

前作「ソウルキャリバー」のキーパーソンにして、御法剣（ソウルキャリバー）の使い手でもあった、シャンファの参戦が決定！　現時点の最新情報に加えて、キャラクター＆ストーリー関連の開発者インタビュー第2弾を掲載!!

新たな冒険世界への探索者

※画面は開発中のものです。

「我事において後悔せず」
……宮本武蔵「独行道」

PROFILE

年齢：20歳
出身：明帝国/北京
身長：152cm
体重：46kg
生年月日：4月2日
血液型：B型
使用武器：中華剣
武器名：無名
流派：真行山臨勝寺剣法＋アレンジ
家族構成：母は病死、父は死んだと母から聞かされていた

荒廃した世界に残された希望を求める旅人。

「虚」と「実」を織り交ぜた、独特な剣術の使い手、シャンファ。本作では、異空間に置いてきてしまった御法剣に代わって、謎の老人から受け取った中華剣を手に新たな冒険へ旅立つ。

相手の剣撃を弾く＆さばく特殊動作も印象的だったが、『ソウルキャリバーII』ではどのような進化を遂げているのか？　また、宿敵(？)ナイトメアとの絡みも気になる。

Character Story

度重なる倭寇の侵略に苦しめられていた東の大国・明は、民を守り、また国の威信を取り戻すため、英雄の剣と伝えられたソウルエッジの探索にもっとも力を入れた国の一つである。しかし三度にもわたる捜索隊は、いずれも吉報を持ち帰ることはなかった。第一、第二の捜索隊はついに帰ることは無く、つい先ごろ帰国した第三陣も英雄の剣を見つけることはできなかったのだ。皇帝の親衛隊から選りすぐった第三陣ですら入手することはかなわなかったという結果は、皇帝を大いに失望させたのである……。

シャンファはその第三陣に参加した一人であった。彼女は代々軍人の栄家に育ち、今は亡き母親から剣の手ほどきを受けていた。やがて母が病死した後もシャンファは腕を磨きつづけ、ついにはその腕を見込まれて皇帝の親衛隊員となる。……そしてソウルエッジ探索の任務に抜擢され、失敗したのである。皇帝の不興を買った彼女はその後親衛隊の任を解かれ、張り合いの無いヒマな仕事を与えられていた。栄家の者はその境遇を嘆いたが、彼女はそれで良いと思っていた。

実は四年前、彼女はソウルエッジを目の当たりにしたのだ。だが英雄の剣であるはずのソウルエッジの正体は、人の魂を際限なく喰らう邪剣だったのである。そのような剣を国に持ち帰ったところで災いしか呼ばないであろう。このような邪悪な存在は破壊してしまわなければならない！

そう判断したシャンファは旅を共にした仲間であるキリクと共にソウルエッジと戦い、炎渦巻く異空間で邪剣を破壊することに成功した。しかし、戦いの間不思議な力で彼女を守り、共に戦った母の形見である剣は、シャンファ達が異空間から帰還する際に虚空へと失われてしまった。

「自らの運命を切り開きなさい――」

形見の剣は失われたが、その遺言はシャンファの精神に宿っていた。彼女は自分の決断が正しかったと確信していたのだ。

ある日、彼女を失望させる事件が起きる。皇帝が自国の辺境に位置するある城を攻撃したのだ。表向きの理由は反逆を計画していたからだと報じられていたが、ほどなくシャンファにはその真の理由が告げられた。

それは明の諜報部がつかんだ確かな情報だった。かつてソウルエッジ探索第二陣として派遣された男が英雄の剣を持ちながら、かの城に留まって皇帝の元へは帰ろうとしないというのだ。召喚の使者を出しても彼は応じず、また城主も彼の引渡しに応じない。それはソウルエッジを皇帝に献上するのを拒み、己が物とする意図があるに相違ないと判断された。軍が送られた結果城は落城したが、剣を発見することは出来なかったのである。

再びシャンファを召し出した皇帝は、彼女を廃墟となった城へと派遣することにしたのだった。それは彼女がもっともソウルエッジに近づいたと思われる人間であり、瓦礫の山からソウルエッジを探し出すには彼女の経験と知識が必要だと考えたからに他ならなかった。

確かに自分は邪剣を破壊したのだ。だから、ソウルエッジが戦場となった城にあるはずはなかった。真実を報告していたならば、今回の戦は起きなかったのかもしれない……。深い悲しみと共に戦場跡へと派遣されたシャンファ。だが彼女は、数少ない生き残りの証言や細かく散り散りになった記録などから確かにソウルエッジの欠片と呼ばれる品がこの地に存在していた事実にたどり着く。

もしも本当に邪剣の欠片だったならば、その邪気に気が付く人間はいたはずだ。そう考えれば欠片を入手した者が、皇帝への献上を躊躇した理由も説明がつく。推測される欠片の大きさからして、城主がそれを欲から手元においておきたいと考えるのは難しかった。すると、やはり欠片は忌まわしき邪剣のそれであったのか……？

破壊したはずのソウルエッジが、今なお災いを起こしているかもしれない……！

もしもそれが事実ならば、その欠片を見つけ出し、形も残らないほど徹底的に砕いてしまわなければならない！　それは邪剣を中途半端に破壊して安心してしまっていた自分が負うべき責任なのだ。

一度決心したシャンファの行動は素早かった。その夜のうちに彼女は一人任務を離れたのである……。

開発トップの世取山氏に今後の展開を聞いてみた！

この度『ソウルキャリバーII』の発売時期に変更があったようですが、これに関して「具体的な発売はいつ頃になるか」などを含めた、アルカディア読者並びに、プレイヤーへのコメントをお願いします。

世取山：日程の方は現在社内で調整中ですので、はっきりしたことは申し上げられません。誠に申し訳無い次第です。ユーザーの皆さまから高い期待を寄せて頂いていることはヒシヒシと感じております。その期待に添えるよう、発売時期が変更されたとはいえ目下全力で制作に取り組んでおります。今しばらくお待ちください。きっと良い製品にします！

先のアミューズメント部門におけるセガ・ナムコ業務提携の発表。そして、今回の発売時期変更の報。これらのことから、『ソウルキャリバーII』にもVF.NETのようなシステムが導入されるのでは？という憶測が飛び交っていますが……？

世取山：確かにセガ・ナムコ業務提携の発表はなされましたが、『ソウルキャリバーII』に関しては、VF.NETを利用して……といった話は持たれておりません。そうなると面白いよね……といった、立ち話程度の話題には上がりますが、具体的には何も動いてはいないのが現状です。ですので、残念ながらあくまでウワサということになります。

来春以降に登場予定！　しばし待たれよ!!

残念ながら発売延期となってしまった『ソウルキャリバーII』。しかし、開発者がより良い作品にするためには時間が必要と判断したのだから、我々はその答えに期待しようではないか。本作の記事は次号からしばらくの間休載となってしまうが、続報を楽しみに待っていてほしい。

SOULCALIBUR II

開発者インタビュー

Part2

今回はストーリー、キャラクター設定&デザインといった方向から、ディープな開発者インタビューを敢行！　これを読めば、重厚な世界観と凝ったストーリーが10倍楽しめること請け合い!!

プロフィール&ファンへのコメント

■中川義広（写真左）
『ソウルキャリバー』にはアーケード版の途中から開発に参加。主にストーリーやキャラクターなどの設定部分に関することを担当する。DC版でミッションバトルモードの制作を担当し、今回の『ソウルキャリバーⅡ』ではやはり設定全般と、演出部分を担当。

●コメント
自分たちも出来上がるのを楽しみにしながら作っている部分もあるので、良い物をお届けできると思います。

■角広昭（写真中央）
中川氏と同様、『ソウルキャリバー』の途中から開発に参加。同DC版、PS2版『鉄拳タッグトーナメント』の制作を経て、今回の『ソウルキャリバーⅡ』ではキャラクターデザイン、ゲームモデルの制作を担当。

●コメント
DC版から時間がかかってしまいましたが、その分いいものが出来るので待っていてください。期待は裏切りません。

■伴亮一（写真右）
『鉄拳3』の開発にモーション担当として参加し、アーケード版『ソウルキャリバー』、同DC版の制作にデザインでかかわる。『ソウルキャリバーⅡ』でも人体、背景、その他グラフィックの全体統括を担当している。

●コメント
人体、背景、エフェクトなど、今回のグラフィックは凄い！　多分、大丈夫。期待して待っていてください。

邪剣と霊剣　その後の4年間

前作でナイトメアが敗れてから4年。ソウルエッジの破片、ソウルキャリバーの行方、ジークの自我……物語を紡ぐ、危険な要素がうごめき始める。

——公開されているムービーでは、ソウルキャリバーが邪悪な形状に変化しているように見えるのですが、設定のようなものはあるのでしょうか？

中川　前作のラストにおいて、ソウルキャリバーはソウルエッジの内部とでもいうべき異空間に置き去りにされたままになっています。あのムービーは、そこで恐らく何らかの影響を受けているであろう、というイメージ映像です。

——ソウルキャリバーはソウルエッジの対極にある存在だったはずですが、ソウルエッジの影響を受けて変質しているということなのでしょうか？

中川　そうですね。その可能性が高いですね。

異空間に置き去りにされた霊剣ソウルキャリバーのイメージ映像。

——ソウルエッジの破片が散らばっているという設定ですが、全世界に及んでいるのでしょうか？

中川　人間の手によって運ばれて広がっているものなので、人間の行かないところには広がっていないはずです。前作『ソウルキャリバー』のラストで、ソウルエッジが大ダメージを受けたことにより自我を取り戻したジークが、ソウルエッジを持ったまま動き回ることによって破片がばらまかれ、それを拾った人間がさらに持ち運んで……ということです。

——自我を取り戻したにもかかわらず、なぜジークはソウルエッジを手放さずに持ち歩いていたのでしょうか？

中川　人に見付からない捨て場所を探していたからです。

——なぜ、ジークは再び意識を乗っ取られてしまったのですか？

中川　ジークの意識が無い（寝ている）間にソウルエッジが近付いてきた動物や人を殺し、その魂で少しずつ回復したからです。ジークもなるべく寝ないようにしていたのですが、全く寝ないのは無理なので……。

血の色をした長髪をたなびかせる新生ナイトメア。ソウルエッジの悪影響を受けたジークの肉体は、かなり変貌している。

——ソウルエッジの破片が人間に与える影響とは、どのようなものですか？

中川　破片の大きさとか、影響を受ける人の精神力にもよりますが、最悪は死亡、発狂、軽ければ気分が悪くなる程度です。タリムは「珍しい金属のお守り」というふれこみで商人から破片を譲り受けており、大きさも彼女に影響が出るほどではありません。

——破片が世界に広がっていき、人々に影響を与えるのは、ソウルエッジが意図したことなのでしょうか。

中川　そうではないですね。ソウルエッジにしてみれば、バラバラになってしまうことは不本意なはずですから。

——話がソウルエッジにまでさかのぼりますが、セルバンテスが持っていて、ソフィーティアに破壊されたソウルエッジの破片は、今もナイトメアが所有しているもの以外にも残っているのでしょうか？　残っているとしたら、それらが今後ストーリーに絡むことはありますか？

中川　セルバンテスの持っていたソウルエッジの破片は残っていますし、まだ発表していないストーリーにも関係してきます。

前作ラストでは人間性を取り戻したかに見えたジークだったが……本作では人間としての彼を見ることはできるのだろうか。

デザイン&キャラクターズストーリー

ここでは、新キャラを中心に、デザインのコンセプトや、ストーリーの深部をクローズアップしていこう。

—「ソウルキャリバー2」の全体的なデザインコンセプトは?

角 DC版のときと同じで、現実世界そのままを表現しようとするのではなく、デフォルメすることを意識しています。キャラのプロポーション、顔も含めて。衣装もきらびやかな舞台衣装のようなものを考えてデザインし、色もつややかに、濁った色はなるべく使わないようにしました。

伴 あまりリアルな方向には行かないように意識して、現実に見まごうばかりの造形、フォルム、質感表現はあえて避けています。リアルというよりも、リアリティー。もちろん、それはキャラクターのモデリングだけでなく、エフェクト、モーション、効果音など、すべてを含めての話ですが。

—そういった方向性というのは、「ソウルキャリバー」と同じということなのでしょうか?

伴 そうですね。

ソウルエッジの存在を、ある意味ニュートラルな思考で追うタリム。ストーリーの展開にも注目したい。

カサンドラ

—カサンドラやソフィーティアは、武術のたしなみはあったのでしょうか?

中川 いえ、パン屋の娘ですから(笑)、素の状態ではほかのキャラに比べて戦闘能力は低いです。神の加護がある武具を使っているから闘えるということで、武具を取り上げてしまえばタダの人です。

—カサンドラの「おてんば」という性格付けは、どのようにゲームに反映されますか?

中川 世取山さんはおてんばと言いますが、僕から言わせると……。

伴 「意地悪」なんでしょ!?

角 ボイスが出来てから、プロジェクト内での印象が一気にそうなりました。

伴 ゲーム中の表情も「意地悪な笑顔」を作れとか、得体の知れない注文が(中川さんから)きます。

「意地悪」「小悪魔的」など、ソフィーティアと対照的な性格は、ゲーム中にも反映されるようだ。

Cassandra

タリム

—タリムの使用する叉刃拐(サジンカイ)は、実在する武器なのでしょうか?

中川 「拐」という打撃系武器は実在します。しかし、叉刃拐は「拐に刃を付けたもの」ということで、「実在したかも」という感じを大切にしました。

—使われ方としては、トンファー+サイのような感じになるのでしょうか?

中川 モーション担当者によると、サイとはちょっと違うようです。

—デザイン的なポイントは?

角 東南アジア系の山間民族の衣装をモチーフにしています。低年齢の女の子キャラなので、できるだけ可愛いらしくしました。

—タリムはソウルエッジをどうしようと考えているのですか?

中川 彼女の場合、ソウルエッジの存在を必ずしも「悪」と決めつけてはいなくて、そういったものも含めて世界は成り立っていると考えています。浄化しようとか、破壊しようといった考えで行動しているキャラとはちょっと違います。

Talim

キリク

—本作のキリクは、かなり印象が変わっていますが?

角 できるだけワイルドに、ということで。前作の闘いの後、山の中でエッジマスターと修行を続けていたという設定になっています。

—ペンダントをしていますが、何か設定があるのでしょうか?

中川 あれは滅法鏡のかけらで、他のかけらはエッジマスターが預かっています。

Hong Yun Sung

ストーリーに絡むソン・ミナの存在も気になるところ。むしろそっちが重要な人が多いのか?

ホン・ユンスン

—このキャラのデザインコンセプトは?

角 できるだけ熱いキャラに。常にハイテンション。それはセリフなどにも現れています。服装に関しても、肌を露出して動きやすいデザインになっています。

—ユンスンがソウルエッジを追う心情というのは?

中川 邪剣といわれていても、まさか魂を喰らう程とは考えていなくて、「名高い強力な武器に違いない」程度に思っています。アイヴィーのように真実を知っていれば、使おうとは考えないでしょう。

邪[illegible]れながらも、人[illegible]向きに生きるキリク。「ソウルエッジ浄化」の目[illegible]れるのか?

—製品版で特に見てほしいポイントなどはありますか?

角 まだ実現していませんが、コートの「揺れ」の表現などは注目してほしいポイントです。

Kilik

インタビューを終えて

今回のインタビューで、ストーリー設定やキャラクター作りにも全力で取り組まれていることが実感できた。ゲームシステムの方も気になるが、こちらは情報が入り次第お伝えしよう。乞うご期待!

NAOMI™

GD-ROM SYSTEM

斑鳩

IKARUGA™

いよいよ発売!! ステージ攻略スタート!!

斑鳩 IKARUGA

TM ©TREASURE 2001

『斑鳩　IKARUGA』
稼働時期：絶賛稼働中
ジャンル：縦スクロールシューティング
メーカー：トレジャー
使用基板：NAOMI (GD-ROM)

Text：RED

※本稿の攻略はNORMALモードで通常ゲームに対応したものとなっています。

予備知識その① 力の解放

「力の解放」は、発射時に自機に近い敵機からロックオンするようになっている。

ただし、ホーミングレーザー射出時の方向は前向きで、射出後から数フレーム間は軌道が決まっているため、必ず近いところから順番に当たるとは限らない。また、着弾前に敵機が画面外に消えた場合や、ロックされていた敵機がショットで破壊された場合には、そのホーミングレーザーの進行方向に対して±45度の範囲で再度索敵を行ない、その範囲に敵機が居た場合は再度ロックオンする。

以上のように「力の解放」は、その性質にランダム要素を全く含まないものとなっている。敵機、自機の位置関係や、発射のタイミングなど、同一の状況で発射すれば毎回同じように敵機を攻撃することが可能。安心してチェーンコンボ狙いのパターンに組み込むことができる。

チャプター1中盤、2機同時に虎斑木菟が出現する場面で、右の虎斑木菟に接近して力の解放を発射!

ショットの併用により右の虎斑木菟が一瞬で破壊され、余ったホーミングレーザーが左の虎斑木菟に再度ロック。

予備知識その② 撃ち返し弾

撃ち返し弾の発生数は、各敵機によって決まっており、大型の敵機ほど多く撃ち返すようになっている。

狙い方には少々ランダム要素が入っているので注意が必要。基本的に自機を狙っているのだが、ある程度の範囲内で拡散するようになっており、その散らばり具合についてはランダムとなっているのだ。

このため、撃ち返し弾のすき間を抜けるような動きをパターンに組み込むのは危険。撃ち返し弾は、同属性で吸収するのが基本的な対処法であることを忘れずに。

また、撃ち返し弾は、多少ではあるが弾速にムラがあることも知っておこう。同じ敵機から発生した撃ち返し弾でも、遅い弾と速い弾が交じっていたりする。

大型の敵機からは大量の撃ち返し弾が発生し、比較的広い範囲に弾が散らばる。属性変更せずに対応するのが基本。

予備知識その③ 自機の当たり判定

機体中央の赤い四角形の部分が当たり判定のある位置。この四角部分以外には、弾などが当たっても大丈夫。

Chapter 1～2 敵機名称＆解説

ブロック

2面に出現する箱状の物体。砲台を装備しているものもある。

鷦鷯（ミソサザイ）

2面の中間デモ直前に出現するレーザーユニット。真下に向かってレーザーを撃ち続ける。

鯵刺（アジサシ）

1面後半に出現するトレーラーのような大型機。両側面の砲台は独立したパーツ扱いである。

連雀（レンジャク）

突進タイプ、停滞して攻撃してくるタイプなど、個体により動きや攻撃方法が異なる点に注意。

歌鶫（ウタツグミ）

1面の最初に出現するザコ。耐久力が低く、属性に関係なくショット1発で破壊することができる。

ジェネレーター

虎鶫を射出し続けるジェネレーター。2面の後半で出現する。

バリケード

3×2列で配置された破壊可能な障害物。2面の後半に出現。

交喙（イスカ）

2面の序盤に多数出現する三角形のザコ。後半面では、動きや性質の異なるものも出現する。

虎斑木菟（トラフズク）

こちらはレーザータイプの虎斑木菟。レーザーの撃ち方（狙い方）は、個体によって異なる

虎斑木菟（トラフズク）

虎斑木菟は同名でレーザータイプと通常弾タイプの2種類が存在する。こちらは通常弾タイプ。

虎鶫（トラツグミ）

歌鶫よりさらに小さいザコ。やはり耐久力が低く、属性に関係なくショット1発で破壊可能。

※：敵機CGの横にある図は次ページからのMAP上での記号です。この記号に赤いフチが付いているものは、早回しによって出現する敵です。

NEXT

力の解放を使い、素早く処理

基本的に逆属性で対応する

力の解放を使い、素早く処理

同属性で撃ち、ゲージをためる

START

AREA A

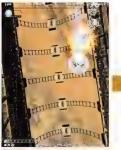
注意が必要なのは、白と黒それぞれ18機の大編隊で出現する虎鶫。ここは、出現時に白と黒それぞれの編隊が中央で交差するのだが、あせって撃とうとすると、ミスショット（チェーンが途切れる）しやすい。少し待って、編隊の動きが止まった瞬間を狙って、どちらかの色を一気にショットで撃とう。残りの編隊を撃つときは力の解放を併用するといい。この虎鶫の大編隊を素早く処理すれば、直後に虎鶫3機編隊×2が出現する。ただし、この虎鶫3機編隊×2は、素早く撃たないと中間デモが始まってしまい撃てなくなる場合があるので注意。

最初の編隊は逆属性で撃って、撃ち返し弾でゲージをためるといい

この虎鶫の大編隊は、編隊の動きが止まってから落ち着いて狙おう

虎鶫編隊の残りは、力の解放を併用すると確実に処理できる

早回しに成功すると、このように虎鶫編隊×2が出現する

Chapter 01

クリアするだけなら全く問題無いステージ。しかし、チェーンコンボを狙った場合、1面ながら底無しとも思えるほどの奥深さ。君は限界まで攻めるか？　妥協するか？

Text：RED

理想

-Ideal-

目標チェーン：109 Chain
目標スコア：350 万pts.

STAGE STORY

試験飛行において、護国の仏鉄塊と互角に戦った「斑鳩」の存在を危惧した鳳来は、転送装置「不動明王の剣」を包囲。出撃を決意した森羅達は、反攻を開始する。

AREA B

パターンを覚えていないうちは、属性変更せずに進んだ方が安全。

中盤の白と黒が入り交じった部隊は、逆属性の連雀を先に撃っておき……、

残っている白属性の連雀は、弾を吸収しながら落ち着いて撃てばOK！

中間デモが終了すると、連雀が多数出現するエリアとなる。連雀はやや耐久力が高く、高速で飛び去るものが多いので、出現パターンを覚えて逆属性で撃っていくとスマートに処理できる。ただし、出現パターンをきっちり覚えていないと属性変更が後手になりやすく、撃ち返し弾でミスする可能性が非常に高い。このエリアは、出現パターンを覚え、慣れるまで属性をどちらかに固定して進むのも一つの手だ。

後半の連雀は正面に弾を撃ちながら突っ込んでくるタイプなので、撃ち方をきっちりパターン化しないと、チェーン継続どころかミスする危険性もある。前半の白い連雀は、白属性で弾を吸収しながら攻撃していくか、黒属性で素早く撃っていくか、自分なりに方針を決めよう。

後半の黒い連雀×9機は、力の解放を使って素早く全滅させよう。ここの処理が遅くれると、直後の3機編隊×2が出現しないぞ。

慣れないうちは、前半の白い連雀は同属性で対応するのがオススメ

9機の黒い連雀は力の解放をタイミング良く使って素早く全滅させよう

早回しで出現する最後の連雀は、弾を撃ちながら突進してくるので注意

AREA C

写真の歌鶫編隊は、数字の順番で一列ずつ処理していく。編隊が浮上すると同時に1を撃つことと、2を撃った後の3→4→5は右に移動しながら一気に撃つことが時間短縮のポイント。また、無理にシングルショットを使う必要は無い。

黒の歌鶫が初めに弾を撃ってくるので、自機属性はあらかじめ黒にしておく。途中で属性変更する必要は無い

最大4機出現する虎斑木菟を破壊する早さにより、直後の虎鶫編隊の出現数が大幅に変わる。1機目の虎斑木菟を、至近距離からの力の解放＋ショットで速攻で破壊するのがポイント。この際、護衛の歌鶫を撃ち漏らさないように注意。

当然ながら2～4機目もかなり急いで破壊しないと、次の虎鶫編隊の出現数に影響する。接近して撃ち込もう。

左右から出現する編隊が画面中央で交差するときに、同色の3機が並ぶ瞬間があるので、そこを狙って撃っていく。画面中央でショットを撃ちっぱなしにして、次に撃つ色の虎鶫が2機出現した方へ少しだけ自機を移動させていけばOK！

出現する敵機の色をよく見て、同色が2機が出現した方を優先して撃っていく。分かってしまえば簡単な場面だ。

AREA D

この場面のポイントは、虎斑木菟と周囲の歌鶫を素早く処理すること。遅れると、次の虎鶫の2列編隊の数が減ってしまう。また、鯵刺に対して力の解放を使用するため、虎斑木菟に対しては同属性で力の解放を使い、撃ち返し弾でゲージを回復しておこう。

虎斑木菟が浮上した瞬間に同属性の力の解放＋ショットで破壊し、急いで画面右下へ移動する

この編隊は、画面右下で待ち構えて撃つと簡単。ただし、遅れると体当たりされる危険性がある

前半の虎鶫2列編隊は、効率よく動けばチェーンコンボを継続しながら全滅させることが可能。虎鶫を撃ったら、黒の鯵刺を力の解放（逆属性）＋ショットで破壊、残った白の鯵刺も逆属性のショットで撃つ。鯵刺は砲台をすべて破壊してから本体に撃ち込むこと。

白属性で撃っていく。筆者がこの編隊を撃つ際の順番をマップ上に記入しておいたので参考までに

虎鶫を全滅させたら、黒い鯵刺に接近して力の解放を使用、さらにショットで撃ち込み破壊する。

後半の鯵刺2機＋虎鶫2列編隊は、鯵刺の破壊を優先していくこと。鯵刺の破壊が遅れると、ラストの左右に流れる虎鶫編隊の出現数に影響するからだ。

虎鶫2列編隊に関しては、鯵刺が出現する前や、左へ移動する鯵刺を追って編隊を横切る時に撃っていく形となる（下の連続写真を参照）。なお、鯵刺は、砲台をすべて破壊してしまえば、本体部分の当たり判定（右の写真を参照）は意外に小さいので前半部分に重なり、弱点に接近して撃ち込めるぞ。

鯵刺本体の当たり判定は、アミの部分にしかない。砲台をすべて破壊すれば、重なって撃ち込むのも簡単だ。

後半の鯵刺は基本的に右側から出現する（例外アリ、欄外のゲー夢典参照）まずは砲台をすべて破壊してしまおう

鯵刺は左に移動するので、追い掛ける。この際、虎鶫の列を横切って追い掛ける、この際、どれだけ虎鶫を撃てるかが勝負

中央付近に固まっている白から撃って行けばいいのだが、編隊を3列以上出現させる場合に重要なのは「白を1機撃った状態」でこの場面を迎えること。編隊の動きの関係上、3列目の白3機のうち、右端の1機を撃つのが難しいからだ。

後半の鯵刺2機を破壊するタイミングにより、最大4列まで虎鶫編隊が出現する。鯵刺の場面のラストで、白を1機撃った状態にしておくのがポイントだ。

AREA A

開幕の歌鶫編隊は、画面右端で白×3機を撃ってから中央へ切り返し、交差する黒×6機→白×9機を撃つ。このとき、最後の黒×6を一緒に撃たないように注意。また、この歌鶫を倒すのが遅いと、交喙ラッシュ地帯の機数が減ってしまう(カコミ参照)。デモ前の混成編隊については、自機を白属性へ変更して、左右の歌鶫×6機を撃って中央で待機。交差する交喙(黒)をすべて撃ったら、ツインショット→力の解放でOK。

白×9機は黒×6機と後半が重なるので、右・左と切り返して撃つこと。

交喙(黒)を撃ち切ったらツインショットで正面を一掃してから力の解放

交喙ラッシュ地帯パターン

まず、左右から出現する2機+左上の1機を1セットとして、白→黒→白(写真1)。次の黒×4機は、左下の1機を逃がす(写真2)。5〜6セット目は、左右+左下からの3機で1セット(写真3)。以降、4セット目の4機パターンが、終了まで9セット続く(写真2)。

Chapter 02

複雑な地形に加えて、両属性の弾幕が入り乱れる難解なステージ。それぞれ注意ポイントをしっかりと覚えて、的確に自機属性の変更ができるように練習しよう。

Text：伊勢猫

試練 -Trial-

目標チェーン：163 Chain
目標スコア：502 万pts.

STAGE STORY

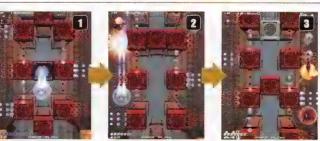
AREA B

白と黒が混在する歌鶫編隊については、白×12機→黒×12機と撃っていくのが安定。ただし、これだと黒×12機に対して力の解放を使っても、追加の12機編隊が3セットしか補充されない(早回しパターン参照)。ブロック地帯の最初は、道をふさぐ白ブロックをチェーン倍数で破壊(詳しくは欄外参照)。次の砲台付き黒ブロックを破壊すると、それぞれ歌鶫×2機が追加される。ジェネレーターから出現する虎鶫では、ギリギリまで粘ろう(ブロック地帯後半についてはカコミ参照)。

中盤に設置された白ブロックは、まとめて力の解放で破壊しよう

追加編隊とのすき間を作って外周へ抜け、まとまった瞬間を撃つ

早回しパターン

1〜21を順番に撃つ。残りの黒×3は近距離に密着して力の解放を撃って速攻破壊。

後半ブロック地帯パターン

正面ブロックを破壊後、左右ランダムに出現する同属性の歌鶫×2へ(写真1)。道をふさぐ弾幕に属性を合わせて、歌鶫×2を撃ったらすぐに切り返し(写真2)。再度、中央で属性変更して弾幕を抜け、歌鶫×3を逆属性のショットで破壊して正面の弾幕を抜ける(写真3)。

NEXT

ジェネレーター

白黒交互に4セット

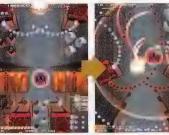
移動ブロック

最大5セット追加

START

AREA C

エリアB最後の虎鶫（白）×2機を撃った状態でスタート。画面上部に見える歌鶫×6機の白を1機だけ撃ってから、白属性に変更して弾幕回避（白）→右側の歌鶫×3機（白）→属性変更（黒）→弾幕回避（黒）→左側の歌鶫（黒）を撃ってから中央へ。残っている歌鶫×5機の中で、黒属性の歌鶫×3だけを弾幕に合わせて属性変更しながら狙い撃ち。最後は残りの歌鶫×2機（白）と、中型機の虎斑木菟（白）を力の解放（黒）で破壊していく。これで追加編隊の歌鶫×6機編隊が、それぞれ左右に2セット追加される（追加パターン参照）。次の混成編隊は、中型機の鵟鵄×2機（黒）のレーザーを吸収しながら、内側の歌鶫×6機をツインショットで撃ってから画面中央で属性変更（白）→力の解放を使い、追加編隊の歌鶫×6機編隊が2セット出現する。

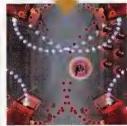
弾幕地帯前半の最後も基本は同じで、虎斑木菟（黒）のレーザーを吸収して力の解放を使っていけば、追加の歌鶫×6機編隊が2セット追加。続く後半の弾幕地帯チェーンパターンについては、下のカコミを参考に練習しよう。

チェーンステータスが白×2の状態で、正面の歌鶫（白）を撃って左右へ。最後はまとめて力の解放を使っていけばOK。

レーザーを吸収しながら、内側の6機を破壊→自機を中央に戻してから力の解放！

この位置でレーザーを吸収してなから抜けて、すぐに属性を変更して力の解放を発動

追加パターン

中央で交差する弾幕を吸収して、逃げ道を確保。次の弾幕に属性を合わせ移動→破壊して切り返し、中央の弾幕を吸収してから属性変更→破壊。

後半弾幕地帯パターン

右側バリケードをすべて撃ってから属性変更→左側バリケード＋歌鶫×6機（黒）を破壊して、すぐに力の解放でブロック×3（白）を壊す（写真1〜2）。後は弾幕に自機属性を合わせながら、歌鶫×6機（白）→ブロック×3（黒）……と順番に破壊していく（写真3）。

AREA D

エリア全体を通して早回しがかかる、少し特殊なステージの最終エリア[illegible]ーター部分とボス前のボーナス編隊を撃つパターンを研究していけば[illegible]了時に170チェーン以上の達成も十分に可能かも

地形の向こう側に見える歌鶫編隊を撃たずに画面中央の位置で、虎鶫が重なるポイントを避けて3機単位でチェーンを継続。地形がある程度まで（画面2分の1を目安に）下がってきたら、移動の邪魔になる中央の虎鶫×3機を撃ちながら前方の地形にあるすき間へと移動していこう。

ボス前の歌鶫編隊は、白×12機＋黒×12機が同軸線上を逆回りに回転しているやっかいな配置。まず最初に重なっていないタイミングを見計らって、同属性の歌鶫を3機だけ破壊する。これで撃った側の属性編隊が回転している進行方向にすき間が生まれ、その方向へ移動しながら逆属性の3機を続けて撃てる状態になる。後は交互に3回も繰り返せば、重なり合った状態で無くなるので、個々に編隊を撃っていけばいい。ボス前の歌鶫×2機を従えた虎斑木菟×2機については、ステージ1と同じように力の解放→逆属性ショットで素早く破壊していこう。

左右ジェネレーターから虎鶫編隊が出続ける。粘り過ぎると……ダメっ

狙い撃ちでいずれかの属性を3機連続で破壊して、そのまま逆属性の3機を撃つ。

最初に密着して力の解放。後は逆属性のショットで交互に破壊すればOK

早回しに成功すればボーナス編隊出現。最後3機も狙い撃ちは可能だが……

基本的な対処法

烏帽子鳥の攻撃パターンは、剣からの白弾→盾からの黒弾の後、手榴弾攻撃→ホーミング白弾のループとなる（3セットまで）。タイムボーナスを気にせず安全に倒すだけなら、各モードのメインとなる攻撃に属性を合わせて攻撃していけば、ほとんど弾避けの必要は無い。逆属性となるビットからの弾だけに注意して避けよう。

手榴弾攻撃は白→黒→白→黒の4回が1セットとして来るが、手榴弾の色に合わせて属性変更すれば、炸裂弾を避けずに済む。ホーミング白弾は同属性でも接触すると少し「押される」ので、ビットからの逆属性弾に当たらないように注意しよう。

烏帽子鳥　攻撃パターン一覧

盾からの攻撃は、まともに避けるのはやや難しい。慣れないうちは、同属性で対応するのが無難だ。

剣からの白弾を避けるのは難しくない。黒属性で撃ち込んで、さっさと剣を破壊するのがオススメ。

ホーミング白弾も同属性で吸収してしまうのが無難。ビットからの逆属性弾には十分注意しよう。

手榴弾は炸裂するタイミングが一定ではないので注意。やはり、同属性で対応するのが無難だろう。

盾に対して白属性のショットで撃ち込みをかけるのは危険だし、速くもない。まずはゲージをためよう。

ゲージが満タン近くなったら画面下に逃げ、白属性にして力の解放を発射！　一気に盾を破壊できる。

ボス対面時にゲージが無い場合は、盾からの黒弾攻撃のときに黒属性で盾に密着し、ゲージをためつつ撃ち込んでいこう。ゲージがたまったら画面下に逃げ、属性変更して力の解放を使用すれば盾を破壊できる。このパターンでも、うまくやれば71カウント以上残すことが可能だ。

Chapter 01 BOSS

仏鉄塊「烏帽子鳥」

ストーリー上では、一度森羅を撃墜している浅見の仏鉄塊・烏帽子鳥（エボシドリ）。実にカッコイイボスだが、属性変更をうまく使っていけば倒すのは簡単。余裕があるプレイヤーは、逆属性での攻撃を駆使してタイムアタックに挑戦しよう。

Text：RED

TIME ATTACK！

このボスに限ったことではないが、最速タイムを狙うにはボス対面時にゲージ満タン（もしくはそれに近い状態）であることが必須条件となる。ゲージが無い場合は、左で紹介してあるフォローパターンを使おう。現在最も速いのは、下の連続写真のパターンで残74カウント。ポイントは、ホーミング白弾の攻撃時にボス本体に密着して撃ち込む場面だ。写真のようにボスに接近すれば、ホーミング白弾は画面外に消えていくので、黒属性で容易に撃ち込み続けることができる。左上のビットからの白弾は左右の動きで避けること。

ひたすら逆属性で撃ち込むのがタイムアタックの基本。まずは黒属性のショットで剣を破壊する。

盾からの攻撃が始まったら、力の解放を撃つ前に白属性でショットを少しだけ撃ち込んでおこう。

盾に対して少しショットを撃ち込んでから、力の解放を使用して破壊。盾からの黒弾には注意すること。

この攻撃のときはポーズの関係か、ボスの当たり判定が非常に小さい。矢印のように左右の動きで左の白ビットからの弾を避けよう。力の解放も忘れずに使おう。

属性を黒に戻してひたすら撃ち込む。白い手榴弾の炸裂弾が怖いが、よく見て避けて行くしかない。

黒い手榴弾のときは接近してボスに撃ち込みつつ、炸裂弾を吸収して少しでもゲージをためておこう。

手榴弾モードが終わったら、ボスに接近。ただし、密着するのはボスのポーズが固定してからでないと危険。

仏法僧戦の基本事項

対極図を模した仏法僧は、攻撃パターンも黒と白の両属性が交互に行なわれる。まず、開幕は自機座標の周辺を狙って撃ち出される混成弾。単体では問題無いが、以降の各攻撃パターン中も常に撃たれ続けるので注意すること。機体が変形後は、4方向扇状弾の攻撃パターンへ移行。自機属性を白→黒→白→黒と順番に繰り返される弾幕に合わせて変更していこう。回転弾の次は、大量のバラマキ弾パターン。これも白→黒→白→黒の計4回攻撃だが、画面中央だと回避しづらいので発射口に張り付く。最後は自機の移動範囲を遮る連射弾パターンで、弾幕は白→黒→白→黒→同時となる(以降、攻撃パターンがループ)。

仏法僧 攻撃パターン一覧

本体上部の砲台×2から、自機座標の周辺を狙った単発弾を発射。常に発射され続けるので忘れずに。

汎用攻撃パーツからの扇状弾幕。無理な回避をするよりも、自機の属性を合わせた方が安全&確実。

汎用攻撃パーツからのバラマキ弾幕。力の解放ゲージをためるチャンスだが、属性を変えないように。

大型攻撃パーツからの連射弾幕。発射口付近に密着して、片方の属性弾を吸収すると回避が楽になる。

Chapter 02 BOSS

仏鉄塊「仏法僧」

「阿議ノ国」に築かれた地下の軍事拠点で、プレイヤーを待ち受ける仏鉄塊:仏法僧(ブッポウソウ)。交互に繰り返される属性弾幕の攻撃パターンを確実に見極めることが重要だ。ダメージの高い力の解放を最大限に利用して撃破せよ!

Text:伊勢猫

フォローパターン

コア破壊後、剥離していく防護パーツにも当たり判定があるので激突しないように注意。

2回目のバラマキ弾(黒属性)を吸収する際に、防護パーツに撃ち込んで下げておくこと。

スタート直後に力の解放が使えない状態であっても、多少パターンを変更していくだけで、ほとんどロスタイム無く倒すことが可能。具体的には開幕の撃ち込み中に防護パーツが上がってきたら、再度パーツを下げていくだけでOK。これを2〜3回も繰り返せば、4方向扇状弾パターンが終わるまでに一つ目のコア(白属性)を破壊できる。ただし、このパターンだと二つ目のコア(黒属性)に対して、ツインショットを撃ち込んでいる時間が無いため、4回目(白属性)のバラマキ弾を吸収→力の解放まで利用していかないと倒せない場合もある(実際には約1〜2カウントのタイムロス)。

また、バラマキ弾パターンで倒せずに攻撃パターンが移行した場合は、無理をせずに攻撃パターンをループさせて倒そう。

TIME ATTACK!

すき間から右側へ抜けるときにツインショットを撃っていると……、防護パーツにつぶされるので注意。

連射弾パターンまで来てしまったら、急いでも意味は無い。しっかり回避に専念して次のパターンへ。

まずは白属性(左側)の防護パーツに、白属性のツインショットを撃ち込んでパーツを一番下まで下げよう。防護パーツを下げ終わったら、弱点となるコアと防護パーツのすき間に移動しながら、黒属性に属性変更して力の解放を発射。このときに力の解放を10発以上撃っていれば、後はコアにツインショットを撃ち込んでいくだけでOK。再度、防護パーツを下げる手順を踏まなくても、4方向扇状弾パターンが始まる前に破壊できる(写真1)。

左側の白属性コアを破壊したら、今度は反対側の防護パーツ(黒属性)も黒属性ツインショット→属性変更と、同じ手順でコアと防護パーツの間へ移動。この辺りでボスの攻撃パターンが4方向扇状弾パターンへ移行するので、弾幕の属性に自機属性を合わせながら吸収しながらツインショットをコアに撃ち込んでダメージを与えておく(写真2)。

防護パーツが上がって来たら、すき間から抜け出して再度パーツを下げていく。ここで、ボスの攻撃パターンがバラマキ弾モードへ移行するので自機を白属性に変更して、バラマキ弾の発射口に張り付いて吸収→力の解放(写真3)。後は同じ手順で、黒属性バラマキ弾を吸収→力の解放→白属性バラマキ弾を吸収→力の解放で戦闘終了(写真4)。平均78カウントを残した状態で、ボスを破壊することが可能だ。

速攻パターン

EASY&HARDモード情報 NORMALモード以外で… [illegible]

続々と発見される新情報を余すところ無く公開！

『K.O.F.2001』ムック絶賛発売中!!

「K.O.F.」ムックの最新作がついに完成！ 全技グラフィック＆解説に始まり、対戦攻略＆連続技、技数値データなど、全40キャラのすべてを収録。もちろん、ネスツ編完結となるストーリーがバッチリ分かるエンディング集、未公開キャライラスト集など、攻略要素以外のお楽しみもフォローしているぞ。忘れずにゲットせよ！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.7
THE KING OF FIGHTERS 2001 -FIGHTING OBSESSION-
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 -ファイティング オブセッション-
全256ページ＋ヒロアキ氏描き下ろし「草薙 京」ポスター付き
定価1,380円＋税

IMPRESSION

早いゲーム展開と連続技を決めたときの爽快感。二つの要素を兼ね備えた本作は、やり込むほど面白さが沸くこと間違い無し！ 新キャラ4人も戦法が確立され、戦線に加わりつつある。総勢40名の乱戦は、一体誰が生き残るのか？ また、どのストライカーがエントリーキャラを活かせるのか？ まだまだこれからも、新しい戦法や複雑怪奇なストライカー連続技が飛び出しそうだ。ネタはいくらでも詰まっているので、探す楽しみを味わってみよう！

発売から1ヵ月余りが過ぎ、そろそろ自分のキャラも定着してきたハズ。濃厚なキャラ攻略や詳しいシステム解析を隅々まで見逃すな！

エントリーキャラの最適人数は？
ADVANCED TACTICAL ORDER

パワーゲージの長さ、防御力、体力回復量と、さまざまな影響を及ぼすタクティカルオーダー。キャラに合ったチーム編成で最大限に利用しよう。

Text：[illegible]

現在の主流は？

ちまたでは、今のところエントリーキャラ2～3人が主流。パワーゲージをそれなりに使うことができ、ストライカーも呼べるのでバランスがいい。各種システムを一通り使えるのも人気の秘密だろう。

エントリーキャラが2人の場合、パワーゲージが短い点も見逃せないが、ストライカーが2人居るのでそれぞれに役割を持たせられるのが面白い。一人は攻撃用、もう一人は防御用といった感じで、うまく役割分担させよう。

エントリーキャラ3人は、単純に人数が多いという点で心強い編成だ。基本性能と汎用性の高いストライカーを選ぶことが重要といえる。

エントリーキャラ2人、体力ゼロでラウンド開始直後に勝つと、このぐらい回復する。

オーダー別戦術論

ここでは、タクティカルオーダーで人数を変えることによって発生する、戦術への影響を解説していこう。

本作では、エントリーキャラとストライカー数の割り振りによって、パワーゲージの長さと最大ストック数が変化する。パワーゲージを消費するシステムを利用できる頻度が、大幅に変わってくるのだ。

パワーゲージが短く最大ストック数も多いエントリーキャラ1人の場合、ストライカーの援護を存分に受けられるので、防御面はもちろん、攻めの起点や連続技のつなぎも補強される。パワーゲージをガードキャンセルに回す余裕もあるだろう。後は、そのキャラの長所を押し出した戦法でダメージを与えればいい。少ないエントリーキャラ数で挑めば、ある一部分に特化したキャラも活きてくるわけだ。

逆に、パワーゲージが長いエントリーキャラ4人の場合は、ガードキャンセルやストライカーの援護に期待できないので、自分自身でさまざまな状況に対応できる、万能型のキャラが望ましい。特に、防御面に秀でたキャラがほしいところだ。これを満たしていないと、攻めの強い本作では何もできずに倒されてしまうこともあるので注意したい。

1人と4人という極端な例を挙げて説明したが、2～3人の場合も似たような考え方ができるはず。自キャラの性能を把握し、キャラに合ったチーム編成を考えてみよう。

ストライカー舞で攻撃、セスで防御、アンヘルで連続技、といったところか？

パワーゲージが長いと防御面も貧弱に。ガードキャンセルが使いにくいのは厳しい。

キャラ選択にも慣れてきた？ お気に入りのキャラが決まったらチーム編成も考えてみよう。

ガードキャンセルの重要性：強制的にガード弾きを誘発する技を利用したガード不能連係がある本作。ロバートの極限流連舞脚→龍牙砲や、チンの轟炎招来・改→轟爛炎炮がその代表例だ。これらはガードキャンセルを使わないと回避できないので、パワーゲージの回転率が悪いエントリーキャラ4人チームにとっては非常にキツい連係といえるだろう。

イグニス

満を持して登場するラストボス「イグニス」

これより新しい神が降臨する

オリジナル・ゼロに導かれて到着した先には、ネスツの真の支配者であるイグニス、ネスツ創始者でありイグニスの父親であるネスツ、そしてロンと協力関係にあるミスティーの3人が居た。

そしてイグニスは語る。自ら神になり、人類の統治者になると。

格闘スタイル	覆業対流拳(ネスツリュウケン)
誕生日	10月20日
年齢	66歳
出身地	?
血液型	AB
身長	189cm
体重	85Kg
趣味	UFOウォッチング
好きな食べ物	宇宙食
得意スポーツ	座禅
大切なもの	神
嫌いなもの	神
CV	若林 和夫

ネガ・ジェネシス

チェーンブレイド サジタル エッジ スライス

チェーンブレイド トランスアキシャル スライス

ディバイン アロー:エア

ディバイン アロー:グランド

私は新しい人類の統治者だ

ブルータル ゴッド プロジェクト

イグニスの技の集大成といえるMAX超必殺技。チェーンブレイド後に無数のマント攻撃→ケイオスタイド→フィニッシュの巨大な雷球へとつなぐ。その破壊力は絶大で、体力を7～8割ぐらい奪うぞ。

イーディアン ブレイド

幾筋もの光の柱を吹き上げる超必殺技。前転で避けた場合は投げを決めることが可能だ。

ケイオス タイド

全身から光の柱を水平に噴出する超必殺技。前転で避ければ連続技をたたき込める。

その最強の肉体を新しい神の誕生に捧げたまえ!!

VS.イグニス ワンポイント攻略

ガードを固めても、普通に攻撃しても、飛び込んでもいとも簡単に崩されてしまい、ヘタをするとそのままK.O.されてしまう対イグニス戦。

そんなイグニスに対する数少ない有効なパターンがコレ。

●前方大ジャンプでイグニスをギリギリ飛び越える→反応してイグニスが何かしらの技を空振りする→スキにしゃがみDやダッシュから連続技

一度転ばせたら、イグニスが起き上がるのを待って大ジャンプをすれば繰り返しパターンにはまるので非常に簡単。ジャンプの高いキャラをチームに入れ、2キャラで押し切ろう。

なお、横～斜め下にかけて強力な攻撃判定を持ち、かつリーチも長いジャンプC+Dは、開始直後およびイグニスが近付いてきた瞬間に小ジャンプから出すと、高確率でヒットさせることができる。ここから前述のパターンに持ち込むのもいいだろう。

うまく反応すれば、イグニスが何かしらの技を空振りするので、しゃがみDで転ばそう。

ダッシュorその場から大ジャンプ。これぐらいの間合いから踏み切っていくといいぞ。

組織の真意はいったい何なのか?

私が作ったモルモット達は役目を果たした様だな」

ネスツ

ミスティー

イグニス

ネスツ三巨頭

「だ、誰だ!おまえは!?」

要塞衛星始動……そしてネスツ編終幕へ!!

アイツが出せと俺を呼ぶ！
ザ・ストライカー ～その真実～

「やっぱ1人か2人はストライカーに回さないとね～。ゲージは欲しいよ、やっぱり」という声をちまたで聞くようになって早一ヵ月。現状は今大きく変わろうとしているぞ。

基本的な性質

ストライカーは呼び出しコマンドを入力することで、プレイヤーの呼び出し動作と共に画面上に出現。また、攻撃を相手に当てたときに呼び出しコマンドを入力すると、呼び出し動作無しでストライカーを呼ぶことができる。これがキャンセルストライカーだ。

また、キャンセルストライカーを使えばストライカーを複数呼ぶことが可能。ストライカー呼び出し→プレイヤーが攻撃→キャンセルストライカーとすれば、画面上に2人のストライカーが現れるぞ。

他にもストライカーが触れた後、連続で当てた自分の攻撃には補正がかかってしまう。

結局、どうなんですか？

本作のストライカーはパワーゲージを使って呼び出す仕様なので、弾切れは無く、専用の補充動作も必要無い。使いどころが決まっているならためらわずに使っていこう。

例えば、画面端に追い詰められつつあるとき、パワーゲージを1本消費するなら、接近されてからガードキャンセルを使うよりも、その前にストライカーを呼び出し、危険な状況を未然に防ぐという選択肢も必ずあるはずだ。

パワーゲージを使う行動として、ストライカーは決してほかに劣るものではない。その有効な活用法を、具体例と共に紹介しよう。

そんなときは、攻め込まれてしまう前に、ストライカーに助けを求めてみよう。

うまくすれば攻守は逆転、ガードされても仕切り直し。強力な防御手段といえるだろう。

ゲームスピードが早い本作では、相手の動きに対応し切れないときもあるだろう。

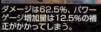
通常技を当てたときはストライカーを呼べない瞬間がある。タイミングを少しずらそう。

ダメージは62.5%、パワーゲージ増加量は12.5%の補正がかかってしまう。

ストライカー呼び出し動作中には無敵時間がある。わずかだが対投げ無敵も存在するぞ。

草薙京の場合

鬼焼きまで出し切ったら、再び跳び込んで繰り返し。お手軽強力連携の出来上がりだ。

罪詠みを+BC同時押しで出すことで、スキ無く舞に連携させられるぞ。

ジャンプ攻撃の後に近距離立ちDを使うことで、ガード弾きが起こりやすくなる。

オススメストライカー 連係を強化する

不知火 舞

飛び道具を3発放つ舞は、サポートに最適。さまざまなキャラに対応できる。

アンディの場合

うまく成功すればストライカー舞が現れる。出現時につぶされることはまず無いだろう。

この後はお好きなように。跳び込みもよし、走り続けるもよし。空破弾も悪くないぞ。

後方ジャンプDを当てたらB+C連打！ 通常技キャンセルストライカーは難しいぞ。

アンヘルの場合

間合いを詰めつつ舞を呼べる。強気で攻めるのもいいが、ここは一時様子見がオススメ。

扇子が当たればこっちの番だ。アンチェインを駆使してガードを揺さぶれ！

まずはレッドスカイ オブ ヤポネシアで突っ込む。もちろんBC同時押しを入力。

常に自分のターンに

連係サポート役として不動の地位を築きつつある舞。例を挙げて活用法を解説しよう。

まずは京のパターンから見ていこう。京は跳び込みから毒咬み＋追加技までガードさせると、パワーゲージを1本前後ためることができる。しかも、ここで舞を呼んで技後のスキをフォローし、再度跳び込みから攻めると……ほとんどの場合ガード弾きに！ 強烈な連携といえるだろう。

次にアンディの連係を分析してみよう。仕掛けは単純でしゃがみガード不能の後方ジャンプ昇りDから舞を呼ぶだけ。強力な中段攻撃だが仕切り直しになってしまう、といった欠点を見事に補っている。

最後にアンヘルの場合。まずレッドスカイ オブ ヤポネシアをガードさせ、そこからキャンセルストライカーを使うことで、呼び出し動作のスキおよび舞の出始め弱さをカバーする。その後はジャンプやダッシュで容易に接近することができるというワケだ。

注意してほしいのが、舞の後に当てる技が連続ガードになると、補正がかかるということ。「連続ガードにはならないが割り込まれにくい」という連携を組むのが理想だ。

ゲー事典 **キャンセルストライカーが成立しない条件**：①空中の相手に技を当てた後……対空技で落としたときは呼べないぞ。②ダウンさせる技を当てた後……しゃがみDの後なども×。③ヒットバックが無い技の後……キングのミラージュダンスヒット中なども呼べないようになっている。④通常技のヒットストップ中（一瞬）……出ないと思ったら少しタイミングをずらそう。

おすすめストライカー 防御を強化する

もともとの守備能力を強化したり、簡易無敵技として直接使うのが目的だ。

危ないときは「お願いします」

まずは右下の例を見てほしい。ハイデルンの強ムーンスラッシャーは、長い無敵時間がある強力な技。しかし、ガードされると大きなスキができてしまう。この唯一の欠点を、キャンセルストライカーでフォローするわけだ。

こういった状況で使うストライカーには、発生の早さとある程度の射程が求められる。ユリは発生が早く、かなりの距離を走ってくれる上に持続も長いので使いやすい。

もう一方のストライカーセスは、発生が早く判定も強いので、呼び出し動作の無敵時間を利用した使い方で威力を発揮する。ヒット時には相手を垂直に浮かせることができる。そこに追撃が可能となっている。補正を受けにくい技で追撃するのが理想的だろう。

ハイデルンの場合

キャンセルストライカーの特性により、ガード時はストライカーが出現！

ムーンスラッシャー後にB+C同時押し。ヒット時は何も起こらないが……

入れ込みストライカーへの対処

キャンセルストライカーは、相手に技をヒットorガードさせなければ成立しない。ということは、相手の起き上がり必殺技をガードしなければ、ストライカーは来ないわけだ。

具体的な対処としては、必殺技に対して緊急回避を合わせるか、必殺技が届かない間合いで様子を見るといいぞ。

アグレッシブに後転だ！　うまくかわしたらスキに連続技をたたき込んでやろう!!

おすすめストライカー 連続技を強化する

今回は連続技の締めにストライカーを呼んで発展させるパターンを紹介。

こいつは強力だ！

シャンフェイを使ったパターンは、受け身不能ダウン中の相手をシャンフェイで強制的に引き起こし、同時にプレイヤーの攻撃をヒットさせて地上連続技を狙うというもの。補正はかかるが連続技をフルセット入れることができるので、かなりのダメージを期待できるはずだ。

一方のリョウは、キャンセルストライカーを使って3人目に呼ぶことで真価を発揮する。ストライカーリョウはヒット後に追撃こそできないが発生がそこそこ早く、相手をサーチして攻撃してくれるので当てやすい。また、通常の吹き飛び状態はもちろん、やられ判定の無い吹き飛び状態にもヒットするので、連続技の締めに最適なのだ。威力の方も申し分無い。

紂の場合

受け身不能の強鉄斬舞　羅殺からシャンフェイで起こして連続技を入れる（画面端限定）。シャンフェイをレバー前で出せる配置にしておこう。

着地後は近距離立ちDから連続技へ。しゃがみB始動でここまで減るぞ！

再度小ジャンプし、シャンフェイの3段目のヒットストップ中にDを当てる。

硬直が解けると同時に小ジャンプ攻撃を当てよう。ここは慣れが必要。

しゃがみB×3→強鉄斬舞、そしてシャンフェイ。3発目をB+Cで出そう。

ラルフの場合

ガトリングアタックは多段技なので、複数のストライカーを呼べるのがポイント。相手をロックしてくれるヴァネッサを2人目に挟むといい。

画面端付近なら急降下爆弾パンチで追撃可能。お手軽さが笑えます。

リョウを後ろ（3人目）にしておけば、一撃必殺ゴポーンとこの減り。

そしてBCを連打！　ストライカーが前→中央→後ろの順に出現するぞ。

跳び込みなどからしゃがみAにつなぎ、BC同時押しでガトリングアタック。

チョット待ったぁ！

本文中でも少し触れたが、ストライカーを複数選択した場合、その配置が非常に重要となる（特に各種コマンドを重複させて入力するとき）。まず、キャラセレクト後にキャラを振り分けるのだが、最初に選択したストライカーは前に配置されることを覚えておこう。そして順に中央、後ろといった具合だ。試合中にストライカー配置で混乱しないためにも、あらかじめ選ぶ順番を決めておこう。また、配置は右や左といった覚え方をするより、1P側と2P側が入れ替わっても影響の無い、前とニュートラル（中央）、そして後ろという覚え方をオススメする。なお、呼び出しコマンドごとのストライカーの優先順位は、左の表を参照してほしい。

キャラセレクト画面で悩んでいると、時間切れになってしまうこともしばしば。コイン投入前に考えておこう。

呼び出しコマンド対応表

	レバー	出現順
2人	→（↘、↗）	前→後ろ
	N（↑、↓）	前→後ろ
	←（↙、↖）	後ろ→前
3人	→（↘、↗）	前→中央→後ろ
	N（↑、↓）	中央→前→後ろ
	←（↙、↖）	後ろ→中央→前

※N=レバーニュートラル

ゲー事典
ハイデルンVS.マキシマ：ハイデルンに対してストライカーマキシマをヒットさせた後、地面に落ちる瞬間に攻撃を当てると、なぜか地上くらいになる。
キャンセルストライカーの謎：相手を浮かせているのに、なぜかキャンセルストライカーを使える技がいくつかある。京の鬼焼き（毒咬み後も含む）、庵の葵花（2段目）などが代表例だ。

全キャラの連続技をまとめてチェック！

実戦連続技 in 2001

キャラ数が多く、攻略記事もなかなか全キャラを網羅できない本作。そこで、全キャラの連続技をまとめてみた。使用キャラの連続技を確認したり、新しいキャラをやろうと思ったときにチェックするなど、最大限に活用してほしい。

連続技の補足

K'／①のミニッツスパイクは、出した直後にナロウスパイクへ派生させれば威力アップ＆画面端なら追い打ちが可能に。

マキシマ／②の↘+Cは、2回とも空中の相手にヒットさせなくては成立しない。

京／②の強七拾五式 改は2段目を遅めに出すこと。

紅丸／相手を画面端に追い詰めて①を決めたときは、最後の雷光拳が入らない。その場合は居合蹴りなどに変えよう。

大門／②は↘+C後に根っこ返し→地雷震と出すと、受身を取られてもヒットする。

真吾／③は、強外式・駈け鳳麟を出した後、真吾が走り出したら再度Cを押すのがポイント。すぐに体当たりが出て連続ヒットするぞ。

庵／③は、パワーゲージが2本未満の状態でスーパーキャンセル八稚女を入力すると、葵花の硬直が減るという現象を利用したもの。その後に八稚女を出すことで、スーパーキャンセルしなくても連続技にすることが可能だ。

セス／強双掌昇陽の2段目以降はやられ判定の無い吹き飛びにも当たるので、画面端ならパワーゲージが続く限り連続で決めることができる。

ハイデルン／③は間合いが非常に重要となる。

マリー／②はM・ダイナマイトスウィングがやられ判定の無い吹き飛びにも当たるために成立する連続技。

ロバート／②の↘or→+Bは、座高が低いキャラがしゃがんでいると当たらないので注意。

タクマ／③のしゃがみBは間合いが近ければ増やせる。

キング／①はチャン、マキシマ、大門以外のキャラがしゃがんでいるとヒットしない。

フォクシー／①の→+Aと↘+Aのつなぎは、早いと空振りすることがある。遅めキャンセルでつなごう。また、はじまりの樹を出した後にボタンを連打すると、はじまりの樹が当たる前にノアの記憶が出てしまうので注意。

K9999／→+Aは超必殺技でのみキャンセル可能だが、スーパーキャンセル扱いではないので、パワーゲージを余分に取られることは無い。

アンヘル／①の各種追撃には、C+Dやレッドスカイ オブ ヤポネシアなどが決められる。

アテナ／②はシャイニングクリスタルビットをうまく複数ヒットさせて、クリスタルシュートにつなげよう。

チャン／③は鉄球大暴走のフィニッシュで蹴りが出ると、ワイヤーダメージが発生することを利用したもの。運が絡んでくる連続技となっている。

メイ・リー／①はしゃがみB×4→立ちBをしゃがみB×2→メイ・ジ・エンドにすることで、ダメージを大幅に上げることができるぞ。

略号の見方

記号	意味
→	特殊なシステムを使用しないつなぎ
Ⓒ➡	キャンセルを使用したつなぎ
SC➡	スーパーキャンセルを使用したつなぎ
{ }	カッコ内のつなぎは連打キャンセルを使用

キャラ名	連続技内容
セス	①{しゃがみA×2} Ⓒ➡ ↘+B Ⓒ➡ 入り身　灘月→→+A ②強胴崩し→(ダッシュして)しゃがみC Ⓒ➡ ←+A Ⓒ➡ 弓月→矢月 ③(画面端)強双掌昇陽×n
ラモン	①近距離立ちC Ⓒ➡ ↘+B (Ⓒ➡ 強フェイントステップ→ダッシュして)しゃがみC Ⓒ➡ ↘+B Ⓒ➡ エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン ②近距離立ちB→タイガースピン
レオナ	①{しゃがみB→しゃがみA} Ⓒ➡ 強ムーンスラッシャー ②近距離立ちD(1段目) Ⓒ➡ イヤリング爆弾・2：ハートアタック→近距離立ちD(2段目) Ⓒ➡ →+B Ⓒ➡ 強Vスラッシャー
ラルフ	①ジャンプD→しゃがみA Ⓒ➡ 強ガトリングアタック(2段目) SC➡ 馬乗りバルカンパンチ→強急降下爆弾パンチ(空中) ②近距離立ちC Ⓒ➡ スーパーアルゼンチンバックブリーカー
クラーク	①近距離立ちC(1段目) Ⓒ➡ ウルトラアルゼンチンバックブリーカー ②ジャンプA→しゃがみA Ⓒ➡ [強ガトリングアタック→ナパームストレッチ→フラッシングエルボー]
ハイデルン	①めくりジャンプC→近距離立ちC Ⓒ➡ →+B(1段目) Ⓒ➡ ムーンスラッシャー SC➡ ハイデルンエンド ②(画面端)弱クロスカッター→強クロスカッター→ハイデルンエンド
テリー	①{しゃがみB×2} Ⓒ➡ ↘+C Ⓒ➡ 弱バーンナックルorパワーゲイザー ②近距離立ちD Ⓒ➡ →+A Ⓒ➡ パワーゲイザー ③ラウンドウェイブ Ⓒ➡ 弱クラックシュート→↘+C
アンディ	①{しゃがみB×2} Ⓒ➡ ↘+A(1段目) Ⓒ➡ 弱斬影拳→疾風横拳 ②(画面端)近距離立ちC(1段目) Ⓒ➡ →+B Ⓒ➡ [幻影不知火→幻影不知火・下顎 SC➡ 超裂破弾
ジョー	①ジャンプD→近距離立ちC Ⓒ➡ →+B Ⓒ➡ 強スラッシュキック ②{しゃがみB→しゃがみA} Ⓒ➡ 黄金のタイガーキック ③黄金のカカト(空中ヒット)→黄金のタイガーキック
マリー	①近距離立ちC Ⓒ➡ ←or→+A Ⓒ➡ [ストレートスライサー→クラブクラッチ] or [M・スプラッシュローズ] ②(画面端)↗+B Ⓒ➡ 弱スピンフォール→M・ダイナマイトスウィング

キャラ名	連続技内容
K'	①近距離立ちC(1段目) Ⓒ➡ →+A Ⓒ➡ ミニッツスパイクorチェーンドライブ ②(画面端){しゃがみB→しゃがみA} Ⓒ➡ 弱アイントリガー→セカンドシュート→MAXチェーンドライブ
マキシマ	①{しゃがみA×2} Ⓒ➡ マキシマ・スクランブル→ダブルボンバー SC➡ マキシマ・リベンジャー　②↘+C→↘+C→ブリッツキャノン ③ベイパーキャノン(カウンターヒット)→ベイパーキャノン
ウィップ	①めくりジャンプC{近距離立ちB×2→しゃがみB} Ⓒ➡ 強ブーメラン・ショットorソニックスローター ②近距離立ちD Ⓒ➡ →+A×5 Ⓒ➡ ブーメランショット
林	①{しゃがみB×3→遠距離立ちA} Ⓒ➡ 強鉄斬舞　羅殺(2発目) SC➡ 乱舞・毒蛾 ②(画面端)しゃがみB→近距離立ちD Ⓒ➡ →+A Ⓒ➡ C蛇突牙→弱鉄斬舞　羅殺→↘+C
京	①{しゃがみB→しゃがみA} Ⓒ➡ ↘+D ②(画面端)ジャンプB→近距離立ちC Ⓒ➡ 強七拾五式・改→弱轢鉄 [→荒咬み→九傷→七瀬] or [SC➡ 大蛇薙]
紅丸	①めくりジャンプD→{しゃがみB×2} Ⓒ➡ [居合蹴り→反動三段蹴り]→雷光拳 ②ジャンプD→しゃがみC Ⓒ➡ 強真空片手駒(4段目) SC➡ 幻影ハリケーン ③近距離立ちD Ⓒ➡ →+B Ⓒ➡ 幻影ハリケーン
大門	①ジャンプD→しゃがみA Ⓒ➡ 天地返しor地獄極楽落とし ②ジャンプC+D(カウンターヒット)→↘+C Ⓒ➡ 根っこ返し→弱地雷震 ③しゃがみA Ⓒ➡ ↘+C Ⓒ➡ 切り株返し
真吾	①{しゃがみB×3} Ⓒ➡ 荒咬み　未完成　②しゃがみB Ⓒ➡ 鉈研ぎ→朧車　未完成 ③近距離立ちC Ⓒ➡ →+B Ⓒ➡ [弱真吾キック] or [オレ無式] or [強外式・駈け鳳麟→荒咬み　未完成]
庵	①{しゃがみB→しゃがみA} Ⓒ➡ →+A Ⓒ➡ 葵花or八稚女 ②屑風→(少しダッシュして)近距離立ちC Ⓒ➡ →+B Ⓒ➡ 葵花or八稚女 ③(画面端限定)弱葵花×2→八稚女
ヴァネッサ	①ジャンプA→近距離立ちC Ⓒ➡ ダッシュパンチャー→ジャンプC+Dorクレイジーパンチャー　②[しゃがみB Ⓒ➡ →+A(1段目)(Ⓒ➡ パンチャーウィービング)]×n→しゃがみB Ⓒ➡ →+A(1段目) Ⓒ➡ クレイジーパンチャー

ゲー事典　はみだし連続技　京……近距離立ちC→キャンセル強七十五式・改(2段目を遅めに出す)→弱轢鉄→大蛇薙(一瞬だけためてから発動)　マキシマ……近距離立ちD→キャンセル→+A→キャンセルマキシマ・リベンジャー　ハイデルン……めくりジャンプC→しゃがみA×2→キャンセル弱ムーンスラッシャーor弱ハイデルンエンド

特殊連続技ピックアップ

一風変わった連続技ばかりだが、どれも実戦で使っていける優れものばかりだぞ！

マリー	条件無し
近距離立ちC（1段目）Ⓒ→➡+AⒸ→M・スプラッシュローズSC→M・ダイナマイトスウィング	

この状態のときにM・ダイナマイトスウィングを出せば最大ダメージだ。

超必殺技をキャンセルして超必殺技が出るという面白い連続技。スーパーキャンセルはM・スプラッシュローズでマリーが浮いてしまうまで受け付けている。

ユリ	条件無し
{しゃがみB→しゃがみA}Ⓒ→芯！ちょうアッパー（2段目）SC→ユリちょう燕舞	

パワーゲージを4本も消費するので、エントリーキャラをユリ1人にしないとできない。

京	条件無し
めくりジャンプ⬇+C→近距離立ちCⒸ→➡+BⒸ→大蛇薙	

右がため無し、左が一瞬ためて出したもの。明らかに出が早いのが分かる。

大蛇薙は一瞬ためてから出すと出が早くなるという特殊な性質がある。これを利用すれば、普段は強攻撃からでもつながらない大蛇薙が、連続技に組み込めるように。

クーラ	画面端付近限定
近距離立ちC（2段目）Ⓒ→【弱レイ・スピン→追加攻撃（シット）】→近距離立ちC（1段目）Ⓒ→【強レイ・スピン（1段目のみヒット）→追加攻撃（スタンド）】→弱クロウバイツ	

やられ判定の無い吹き飛びにも当たるため、近距離立ちC後にヒットする。

やられ判定の無い吹き飛びを強レイ・スピン拾えることを利用した連続技。追加攻撃（スタンド）が当たるときに画面端へ到達していれば、さらに追い打ちが可能。

紅丸	画面端&相手空中時限定
小ジャンプC→小ジャンプC→小ジャンプC	

小ジャンプCが特殊な性質を持っているからできる不思議な連続技。

小ジャンプCに判定の無い吹き飛びに当たる判定があるため、空中ヒット時は複数回決められる。実戦で3回ヒットさせるのは難しいが、2回だったら十分狙えるぞ。

ウィップ	キャラ限定
D投げ→ストリングス・ショット・タイプC→弱デザートイーグルorしゃがみA	

通常投げ始動でこのダメージは、まさに脅威としかいいようがない！

投げた後、ダウンしている相手に2回も追い打ちが入り、大ダメージを与えることができる。ただし、起き上がりが早いキャラには2回目の追い打ちが間に合わない。

キャラ名	連続技内容
K9999	①ジャンプA→近距離立ちC（3段目）Ⓒ→➡+Aor弱あっちへいってろォ！ ②{しゃがみB×2}Ⓒ→➡+A（1～3段目）Ⓒ→月…or力が…勝手に…ぅわあああ!!
アンヘル	①近距離立ちDⒸ→{フォーマリスツ ブルー→ウェルカム トゥ リュウグゥ}→【⬆+BorD→⬇+AorC→➡➡+AorC】→各種追撃orロイヤリティー テスト フォー ザ リベラリスツ
アテナ	①{しゃがみB→しゃがみA}Ⓒ→強サイコソード ②{しゃがみB→しゃがみA}Ⓒ→サイキック9（セーラー）→シャイニングクリスタルビット→クリスタルシュート
ケンスウ	①{しゃがみB→しゃがみA}Ⓒ→龍連牙 地龍 ②近距離立ちDⒸ→仙気発剄 ③（画面端）近距離立ちDⒸ→➡+AⒸ→神龍天舞脚 ④穿弓腿→神龍天舞脚
チン	①ジャンプC→近距離立ちCⒸ→弱瓢箪撃 ②（画面端）回転的空突拳（Ⓒ→望月酔）→鯉魚反跳 ③轟炎招来・改→強轟欄炎炮orC+D
バオ	①しゃがみCⒸ→➡+AⒸ→弱サイコボールクラッシュ リフレクト ②しゃがみCⒸ→➡+AⒸ→弱サイコボールクラッシュ フロントSC→サイコボールクラッシュ SP
キム	①{しゃがみB→しゃがみA}Ⓒ→➡+A（2段目）Ⓒ→鳳凰脚 ②近距離立ちC（1段目）Ⓒ→【強半月斬】or【弱覇気脚→ダブルデチャギ】 ③ジャンプAⒸ→鳳凰天舞脚
チャン	①ジャンプB→立ちBⒸ→鉄球大回転 ②しゃがみCⒸ→↘+Aor大破壊投げ ③鉄球大暴走（蹴りフィニッシュ）×n
チョイ	①めくりジャンプC→しゃがみB×2→遠距離立ちAⒸ→斬！猿月輪 ②しゃがみCⒸ→➡+B→鳳凰脚 ③【旋風飛猿刺突（空中ヒット）→方向転換（前方向）×2】→斬！猿月輪
メイ・リー	①{しゃがみB→しゃがみA}Ⓒ→三連脚【弱回し蹴り（1段目）→後ろ回し蹴り・スタンダード】（Ⓒ→構え変更）→しゃがみB×4→立ちB ②我打反襲（Ⓒ→構え変更）→メイ・リー・ダイナミック！

キャラ名	連続技内容
リョウ	①{しゃがみB→しゃがみA→遠距離立ちA}Ⓒ→弱飛燕疾風脚 ②虎砲疾風拳→（ダッシュして）しゃがみCⒸ→弱龍虎乱舞 ③（画面端）ジャンプC→近距離立ちCⒸ→虎煌拳→しゃがみC
ロバート	①{しゃがみB×2}Ⓒ→飛燕旋風脚 ②➡+A→しゃがみBⒸ→⬅or➡+BⒸ→強龍虎乱舞 ③しゃがみBⒸ→↘+B（1段目）Ⓒ→極限流連舞脚→【背牙龍】or【⬅or➡+BⒸ→強龍牙】
ユリ	①ジャンプD→近距離立ちCⒸ→強空牙→裏空牙 ②{しゃがみB→しゃがみA}Ⓒ→弱飛燕疾風拳（ため部分ヒット）→飛燕疾風拳（突進部分ヒット） ③近距離立ちCⒸ→➡+BⒸ→飛燕鳳凰脚
タクマ	①近距離立ちCⒸ→➡+AⒸ→虎煌拳 ②{しゃがみB→しゃがみA}Ⓒ→➡+AⒸ→弱龍虎乱舞 ③ジャンプC→しゃがみCⒸ→強飛燕疾風脚→暫烈拳or覇王至高拳
キング	①{しゃがみB→しゃがみA}Ⓒ→弱トルネードキック ②ジャンプD→近距離立ちD（2段目）Ⓒ→【ミラージュダンス】or【ミラージュキック（3段目）SC→強サプライズローズ】
舞	①近距離立ちCⒸ→↘+B（1段目）Ⓒ→強龍炎舞（1段目）SC→超必殺忍蜂 ②➡+B→近距離立ちAⒸ→↘+B（1段目）Ⓒ→弱小夜千鳥Ⓒ→強龍炎舞
雛子	①{しゃがみB→しゃがみA}Ⓒ→↘+A（2段目）Ⓒ→合掌ひねり ②【がぶり寄り→けたぐり】→{近距離立ちA→しゃがみB→遠距離立ちB→しゃがみA}Ⓒ→↘+A（2段目）Ⓒ→合掌ひねり
シャンフェイ	①めくり小&中ジャンプB→{しゃがみA×2→遠距離立ちA（1段目）}Ⓒ→➡+AⒸ→那夢波or真心牙 ②万泊後宴→（ダッシュして）{しゃがみA→近距離立ちB}Ⓒ→超白龍→弱天崩山
クーラ	①{しゃがみB×3}Ⓒ→【↘+B】or【強クロウバイツ（1段目）Ⓒ→弱ダイアモンドエッジ】 ②ジャンプC→近距離立ちC（2段目）Ⓒ→弱ダイアモンドブレスor弱ダイアモンドエッジorフリーズエクスキューション
フォクシー	①{しゃがみB×3}Ⓒ→➡+AⒸ→↘+AⒸ→【はじまりの樹→ノアの記憶】 ②月の銀SC→惑星の祈り ③ユニコーンの角→（ダッシュして）近距離立ちC（2段目）Ⓒ→➡+AⒸ→白鳥の詩

はみだし連続技：ユリ……{しゃがみB→しゃがみA}→キャンセル飛燕疾風拳（ため部分ヒット直後にボタンを離して突進を空振り）→弱ユリちょうアッパーorMAX飛燕鳳凰脚
アンディ……（画面端）しゃがみC→キャンセル撃壁背水掌→↘+A（1段目）→キャンセル飛翔拳→強昇龍弾

対戦攻略 アンヘル

ANGEL

そろそろアンチェイン（以下UC）も手になじんできた頃か。今回は、通常技＆UCのそれぞれの特性や使い方を紹介していこう。

Text：OYZ

近距離立ち強攻撃の使い分け

アンヘルの近距離立ち強攻撃はC、D、どちらも一長一短あるため、状況によって二つを使い分けていきたい。

近距離立ちDは近距離技になる間合いが狭いものの、発生が早いという利点がある。そのため、ジャンプDやめくりジャンプCから地上連続技を狙うときに使うのがベスト。

次に近距離立ちC。発生が遅い代わりに、近距離技になる間合いが広い。相手の前転を読んだときは、遠距離技に化けにくいこちらがオススメ。また、相手の起き上がりに重ねるときも、間合いをあまり気にしなくてもいい近距離立ちCを使うといい。

立ちDは近距離技の認識間合いが狭いため、この間合いでも遠距離技に。近距離立ちDは使いどころを絞ろう。

パワーゲージをどこで使うか？

連続技に秀でるアンヘルは、近距離立ちDさえヒットすれば、パワーゲージが無くても大ダメージを見込める。地上の連係を押し付けてくる相手には、ガードキャンセル前転から連続技での反撃を狙おう。

超必殺技では、UCフィニッシュ技のロイヤリティー テスト フォー ザ リベラリスツに目がいくが、ヒット後に起き上がりを攻めにくいのが難点。それならば、ちょうど相手をKOできるとき以外は、ダメージの非常に大きいMAX版か、攻めを継続できるクラウン アンダー ザ スカイ（以下➡➡＋P）を使う方が得策だ。また、防御面を重視するなら、当て身の超必殺技にパワーゲージを回すのもいいだろう。

最後に、アンヘルのガードキャンセルC＋Dは、ほかのキャラと違って攻撃判定が出る前に無敵時間が切れてしまう。これを使うぐらいなら、当て身を狙った方がいい。

ガードキャンセル対策

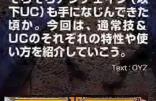
せっかくパワーゲージを1本使ったのに、つぶされることがあるガードキャンセルC＋D。頼らないように。

UCに割り込むにはガードキャンセルが最適。特にガードキャンセルC＋Dは、パワーゲージ1本で簡単に切り返せてしまうため、UC最大の敵といえる。ここでは、完全とはいかないまでも、比較的ガードキャンセルC＋Dに強いUCサークル技を紹介する。

まずはシェルターフロム ザ ストーム（⬇＋A or C）。見た目通り姿勢が低くなるため、攻撃位置の高いガードキャンセルC＋Dなら、かわしつつヒットさせることができる。発生が早いので、通常の割り込みを受けにくいのも利点だ。ただし、かわせたとしても相手の無敵時間が持続していて当たらない場合がある。そんなときは、次のUC技につなげて攻勢を維持しよう。

次に、インポテント シンプトム（⬇＋B or D）。出始めに無敵時間があるため、相手のガードキャンセルC＋Dをかわすことができる。攻撃時の姿勢も多少だが低く、発生が早過ぎることも無いため、うまく合わせれば相手のガードキャンセルC＋Dの硬直中にヒットするぞ。また、続けて➡➡＋Pやレッドスカイ オブ ヤボネシアを出せば連続技になる点も見逃せない。

これらに、前号で割り込みに強い技として紹介したウィズ ア ランプ フォー ザ パスウェイ（➡＋B or D）も併用し、相手の反撃に対応していこう。また、早い段階で中段攻撃を出せるシチズン オブ ザ ワールド（⬆＋B中にB）も意外に有効だぞ。

姿勢の低いシェルターフロム ザ ストームが、もぐり込むようにヒットするぞ。

ジョーのガードキャンセルC＋Dは攻撃判定が高いところにしか無いので……、

驚異の画面端連続技

画面端限定のものすごい連続技を発覚。難度が非常に高く実戦向きではないが、連続技に自身のある人はぜひとも挑戦してみてほしい。

まずは画面端で➡➡＋Pを決めて浮かせ、最速で弱レプンカムイ〜一瞬遅らせてバイバイ リュウグゥ（⬆＋AorC）と出して拾う。弱レプンカムイは⬇⬊➡〜A押しっぱなしで出し、そのまま⬆＋Cでバイバイリュウグゥを出すといい。これの打点さえ低ければ、ウィズ ア ランプ フォー ザ パスウェイ（➡＋BorD）→➡➡＋Pまで連続ヒットして相手が浮き直すぞ。以降は相手の浮きが高くなっているので、タイミングよく弱レプンカムイ〜バイバイリュウグゥで拾って繰り返そう。

さらに➡＋BorDを当てれば、続けて➡➡＋Pが連続ヒット。再び相手を浮かせられるぞ。

弱レプンカムイの出始めをキャンセルする感じで⬆＋AorCを出して拾う。

まず、画面端で➡➡＋Pを当てる。空中に浮いた相手に追い打ちが可能なので……、

ライド ユア サイクルを使う

「相手の背後に回りつつ投げる移動投げ」という性質のこの技は、発生が遅いため連続技にならず、出の早い技で割り込まれたり、ジャンプで回避されてしまう。また、投げ判定が発生する前から相手がガードポーズを取れてしまうため、逆方向（背後に回るため）にガードを入力することでも回避されてしまう。

とはいえ、見てから容易に対処できるほど遅いわけでは無く、ジャンプで回避されてもスキは無いので、乱用しない限りは有効。ダメージが大きい、決まった後は余裕を持って起き攻めが可能など、見返りも大きいぞ。間合いが遠いと攻めを継続することが難しくなる➡➡＋Pの代わりに、時々交ぜてみるといい。

相手は受け身が取れないので、強レプンカムイを重ねるなど、さまざまな起き攻めが可能だ。

そこで、UCフィニッシュ技にライド ユア サイクルを使ってみよう。

中段のバギー アンド コフィンを当てた後は、間合いが離れている場合が多い。

アンヘルのD投げ：投げはずしは可能だが、その受け付け時間が極端に短いアンヘルのD投げ。何と、投げのグラフィックが見える前に投げはずしを入力しないと間に合わないのだ。ダメージは小さいが、投げた後は位置が逆になるので、画面端に追い詰められたときなどに狙えば効果的。受け身を取らない相手には、強レプンカムイでの起き攻めも狙えるぞ。

対戦攻略 麟

LIN

驚異の二択攻撃とラッシュ、とらえどころのない素早い動き。すべてが融合すると、こんなにも強いキャラが生まれる。飛賊最強説はウソではないぞ。

Text：真瑠世

闘の強さを引き出す

信頼できる対空技がほとんど無い（MAX乱舞・毒蛾のみ）麟は、スピードを活かして相手を押さえ込むか、思い切り離れることを意識したい。相手の攻撃に全く付き合わない立ち回りが重要となるぞ。

まず、相手を押さえ込む行動について。これはリーチの長い遠距離立ちAで決まり。ダッシュを小刻みに交ぜながら相手にカツカツ当てよう。

次に相手に付き合わない立ち回り。これは緊急回避と強飛毛脚を多用すればいい。一度間合いを離してからダッシュして遠距離立ちAを出す動きを基本にしよう。

スピードが速いのだから、それを活かさぬ手は無い。相手の攻撃に付き合わないこと。

フローチャート解説

遠距離立ちAからの選択肢は、麟が中間距離でも圧倒的な攻撃力を持つことを表している。下のフローチャートを見てもらえば分かると思うが、相手の攻撃が届かない間合いから中段と下段の二択攻撃を仕掛けられるのだ。そしてこれらの選択肢には、単に中段、下段、攻勢維持（強飛天脚）という振り分け以外にも意味があるので覚えておこう。

まず➡+A。これは痛い連続技が狙えるので主力となる。また、遠距離立ちAの後に相手がジャンプをしようとしても、それを阻止できるのがポイント。相手の様子を見て、ヒットしそうなら蛇突牙（C）へ、毎回ガードする相手なら強飛毛脚へ連係させよう。

次にしゃがみD。痛い連続技は狙えないが、➡+Aの裏の選択肢になっているので、立ちガードする相手に使おう。また、ガードされても三つの選択肢に派生させられる。

最後は強飛天脚。この技の利点は、ヒット時の追撃とガード時の有利な状況。ガードされた後は遠距離立ちAへ連係させるのが基本だが、貪欲に小ジャンプ攻撃を狙ったり、しゃがみDを出してもいい。

さて、これら三つの選択肢は、ダッシュ遠距離立ちAでの固めに適度に交ぜるのが重要。そして、前転を警戒して様子見という行動を加えると、さらに強力だぞ。相手の適当な前転はしゃがみAでつぶし、相手がガー[illegible]しがちになったら一気に[illegible]した三つの選択肢[illegible]わけだ。

➡+Aがガードされ始めたら、しゃがみDや強飛天脚へ。前転対策も忘れないように。

最初は遠距離立ちAの固めから➡+Aが強烈。たいていの人はくらうはずだ。

追撃後の展開を作る

連続技で蛇突牙を決めた後や、強飛天脚がヒットした後は、追撃次第で強力な起き攻めに持ち込める。代表的なのが下に載せたパターンだ。

ポイントとなるのは、相手が空中復帰後に着地したor受け身を取ったところに、ジャンプCと技を出さずに着地してのしゃがみBで二択を仕掛けるところ。そして四つの二択ポイントのうち、相手が行動可能となったところへ攻撃を重ねられるのは①と④だ。

なお、強飛毛脚を使用した部分はすべて相手の背後に回るので幻惑効果抜群。そのため②の選択肢のバクチ千手羅漢殺はヒット率が高いぞ。

連続技から起き攻めへとなだれこむ麟の得意戦法は、強飛毛脚を加えることによってさらに強化される。

千手羅漢殺をブッ放す

千手羅漢殺は、暗転後に相手がガードの入力をし始めてもガードが間に合わない、高速の攻撃発生が魅力の技。また、長いリーチと高い威力も併せ持つ。これらの性質から、コマンド入力だけしておき、相手が動いた瞬間にボタンを押す使い方や、強飛毛脚で相手の背後に回っていきなり出す使い方が有効だ！ 後者はバクチだが、相手は飛毛脚に反応して技を出しやすいのでヒット率が超高い!!

バクチも当たればバクチではない。もちろんコマンド入力だけしておく戦法も強力なので投入すべし！

主要連続技リスト

- ●しゃがみB→近距離立ちD→キャンセル➡+A→キャンセル蛇突牙（C）→蛇突牙（B）→近距離立ちD
- ●しゃがみB×2〜3→キャンセル強鉄斬舞　羅殺（2段目）→スーパーキャンセル乱舞・毒蛾
- ●各種ワイヤーダメージor強飛天脚→弱鉄斬舞　羅殺→↙+C

フローチャートA：遠距離立ちAからの選択肢

➡（赤矢印）は二択ポイント

- 遠距離立ちA →（①）➡+A → 連続技 / 強飛天脚
- 遠距離立ちA → しゃがみD → ➡+A → ①へ
- しゃがみD → ↙+C → 強飛天脚 / 蛇突牙（D）
- しゃがみD → 強飛天脚
- 遠距離立ちA → 強飛天脚

フローチャートB：各種攻撃からの起き（着地）攻め

- 蛇突牙（C）→ 蛇突牙（B）→ 近距離立ちA →（①）大ジャンプ → ➡+A / しゃがみD
- 蛇突牙（B）→ 近距離立ちD → 強飛毛脚 →（②）➡+A / しゃがみD / 千手羅漢殺
- 近距離立ちD → 弱飛毛脚 →（③）小ジャンプ
- 各種ワイヤーダメージ／強飛天脚 → 蛇突牙（B）
- 各種ワイヤーダメージ／強飛天脚 → 小ジャンプC+D → 強飛毛脚 →（④）小ジャンプ

ゲー事典　蛇突牙（D）の使い方：Dボタンでの蛇突牙は、フェイントに使うよりもほかの使い方が重要。その使い方は二つあり、一つは遠距離でのパワーゲージため行動、もう一つは➡+Aと↙+Cのスキの軽減である。遠距離で➡+Aをとりあえず当てたい場合に、蛇突牙（C）まで出すとガード時に反撃される恐れがあるが、蛇突牙（D）を出しておけばその心配が無くなるぞ。

THE KING OF FIGHTERS 2001

対戦攻略

K'

連続技の起点になるめくりジャンプ攻撃や、ミニッツスパイクの使い方をチェック。通常の立ち回りに組み込んでいこう。

Text：パチ

めくりを狙え

K'の主要ダメージ源は、けん制のアイントリガー→セカンドシェルからの連続技だが、ときには自ら攻め込むことも必要となる。

その場合、ガードを崩しやすいめくりジャンプ攻撃が最大の狙い。主な狙いどころとしては、C投げを決めた後が挙げられる。この後は、一歩下がってから前方ジャンプCを出せばめくりになるぞ。これに空ジャンプからのしゃがみB（→連続技）も交ぜていくと、より効果的だ。

前方ジャンプCでめくりを狙う。下がる距離が短いと空振りしてしまうので注意。

C投げは受け身不能。決めた後は、一歩下がってから相手の起き上がりに合わせ……。

ミニッツスパイクを駆使

本作のK'において、欠かせない存在といえるミニッツスパイク。地上、空中版共に使えるので、積極的に取り入れるべき技といえる。それぞれの使い方を覚えれば、戦力アップは間違いないぞ。

地上版は単体で使うのではなくナロウスパイクに派生させるのが基本。ミニッツスパイクの出始めから攻撃判定が消える直前までコマンド入力を受け付けているので、タイミングを調節してナロウスパイクの先端が当たるように出すのが理想だ。ガードされてもスキが小さいので、積極的に出していこう。ミニッツスパイクをガードされたときも即座に派生させ、スキを軽減させるといい。また、ナロウスパイクは画面端近くでヒットすれば追撃ができるので、連続技に使う場合は画面端付近ならナロウスパイク、画面中央なら吹き飛ばす距離が長いミニッツスパイク、といった使い分けをしよう。

空中版は、やられ判定の無い吹き飛びにもヒットさせられる点がウリ。弱ヒートドライブや強クロウバイツ→追加攻撃がヒットした後のほか、ストライカー[illegible]など本来はヒット後に追撃できないストライカーの後にも決めることができる。少しでもダメージアップを図ることが重要だ。

ナロウスパイクを出せば、スキを軽減できる。意外にも反撃を受けにくいぞ。

遠距離から弱ミニッツスパイクをぶっ放す。無謀な行動にも見えるのだが……、

空中ミニッツスパイク。長い距離を運べるので画面端に追い込みやすいぞ。

空中戦で競り勝った後も決めどころ。ダメージもなかなか高く、決まる場面も多い。

セカンドシェルをヒットさせた後は、スキが小さい弱ヒートドライブで追撃し……、

MAXIMA

対戦攻略

マキシマ

ベイパーキャノンでのけん制や、しゃがみAからの連続技がウリ。技の振りこそ大きいが、1発の高さで補えるハズだ。

Text：パチ

基本的な立ち回り

間合いが離れているときはC+D→空キャンセルベイパーキャノンでのけん制が基本。C+Dを空キャンセルするタイミングや、ベイパーキャノンの弱強を使い分け、相手を動きにくくさせよう。ベイパーキャノンに対して前転を合わせてくる相手には、マキシマ・リフトで対応するといい。ただし、マキシマ・リフトはリスクが高いので、ベイパーキャノン10回に対して1回程度の頻度にとどめておこう。

ベイパーキャノンがカウンターヒットしたら追撃のチャンス。間合いが遠い場合はベイパーキャノン、中〜近距離にかけては[illegible]+C→ブリッツキャノンで追撃しよう。

何はともあれベイパーキャノン。ヒットした場合は、ダッシュで接近しよう。

連続技を狙うには

マキシマの連続技は、決めるチャンスこそ少ないものの、一撃の破壊力がある。メインとなる連続技は、しゃがみA×2→マキシマ・スクラ[illegible]ダブルボンバー→ス[illegible]パー・キ[illegible]ルマキシマ・リベンジャー。パワーゲージが無い場合はブルドッグプレスにするといい。前方ジャンプCでめくった後や、下段攻撃を出すストライカーを呼びつつプレイヤーのジャンプ攻撃と連携させ、ガードを崩してから狙うと効果的だ。

後はマキシマ・リベンジャーを決めるだけ。とりあえずこの連続技を覚えておこう。

しゃがみA×2からダブルボンバーまでつなぎ、ヒット確認をしておこう。

ストライカーを使った連続技

前述したマキシマ単体での連続技は、スイパーキャンセルが絡むのでパワーゲージを2本消費するのがネック。しかし、ストライカークーラを使用すれば、パワーゲージ1本でほぼ同等のダメージを与えることができるのだ。

その連続技とは、近距離立ちC→[illegible]+A→ベイパーキャノン→ストライカークーラ→[illegible]+C→ブリッツキャノン。注意点は、画面の位置を問わず、体力の半分近くを奪えるぞ。注意点は二つ。一つは、クーラを[illegible]方向で呼べるストライカーにしておくこと。もう一つは、ベイパーキャノンを↓←+BC同時押しと入力すること。ぜひ試してみてほしい。

ヒット時は↓←+BCと入力。ガードされた場合は↓←+Cにしよう。

ベイパーキャノンのヒットストップ中にクーラの攻撃が当たり、さらに追撃できるぞ。

まず近距離立ちC→→+Aとつなぐ。この時点でヒット確認をしておくことが重要だ。

クー事典

K'・立ち回りでの補足：前作ではストライカーの影響があったため、アイントリガー+αの連携が強力だったが、本作ではあまり通用しない。適当にばら撒くのは控えよう。

マキシマ・立ち回りでの補足：立ち回りで遠距離立ちAを使うのもアリ。打点が高い位置にあるので、ジャンプ防止になるぞ。下段攻撃でリーチの長いしゃがみDもオススメ。

BENIMARU NIKAIDO

対戦攻略

二階堂紅丸

ワイヤーダメージ発生技になり、ダメージ効率が格段にアップした反動三段蹴り。使うしか！

Text：OYZ

けん制技に変化あり！

本作の紅丸は、中間距離でのけん制技を見直す必要がある。前作において対地＆ジャンプ防止の両面で活躍した遠距離立ちBが、本作ではしゃがんでいる相手に当たらないのだ。とはいえ、対地用のけん制技として若干使いにくいだけで、ジャンプ防止技としてはまだまだ機能するぞ。

また、雷靭拳は発生が遅く硬直も長いので、けん制技には不向き。連続技や追撃など、別の用途で使っていこう。

本作ならではのけん制技としては、反動三段蹴りが挙げられる。居合い蹴りが相手に当たらなくても出せるので少し遠めから居合い蹴りを出し、反動三段蹴りの初段（遠距離立ちD部分）を当てるように使おう。相手の下段攻撃に合わせるように出すのが理想的だ。このときの反動三段蹴りは、技後に大きく後ろに戻って反撃を受けにくい点を使用すること。

こんなに近い距離でも、相手がしゃがんでいると遠距離立ちBは当たらない。

ジャンプDでめくりを狙う

ジャンプDでめくりを狙う戦法が相変わらず強い紅丸。ここでは、実戦で有効なめくりを狙える状況をジャンプの種類ごとに紹介しよう。

まずは、大ジャンプでめくりを狙う場合。しゃがみB×2→居合い蹴りをガードされることは実戦でもよくあること。ここから大ジャンプすればちょうどめくれるぞ。

中ジャンプでめくりを狙えるのが、近距離立ちC↓➡+Bの後。弱真空片手駒を出し切るのも一つの手だが、ヒット確認していたら幻影ハリケーン、ガードされてたらめくり中ジャンプDで攻めを継続、と使い分けるのが理想的だ。

最後に小ジャンプでのめくり。これは、定番のジャンプ攻撃をガードさせた後や、密着からしゃがみBをガードさせた後に狙うことができる。

なお、ジャンプDを出す際はレバーを⬆以外に入れておこう。相手が跳んでいれば空中投げになることがあるぞ。

めくりジャンプDは、打点を低くくして連続技にするパターンも作ろう。

魔法の小ジャンプC

紅丸の小ジャンプCは、空中に吹っ飛んでいる相手に対して、やられ判定の有無に関係無くどんな場合でも（通常技などによるダウンしない吹っ飛びにも）ヒットさせることができる。

例えば、ストライカー舞がヒットした後。3発目ヒット後に追撃できないことは有名だが、紅丸の小ジャンプCなら追撃可能。しかも、地上で3発目が当たった瞬間に小ジャンプCを当てると、地上やられになって連続技をたたき込めるぞ。

雷光拳の最後の1段と同様の性能か。実用性が無いのが残念だ。

ストライカー舞が地上ヒットした後、紅丸なら地上連続技をたたき込める。

VANESSA

対戦攻略

ヴァネッサ

中間距離で張り合えない分、手数とラッシュ力に優れるヴァネッサ。パンチャーウィービングを駆使して攻め倒せ！

ラッシュを仕掛ける

通常技のリーチが短く、近距離以外では闘うことができないヴァネッサ。しかし、接近時のラッシュ力が非常に高いので、相手に近付けたら逃がさないつもりで攻めよう。

ラッシュを掛ける上で重要なのが、技の硬直を軽減できるパンチャーウィービングと素早く接近できるパンチャービジョン。接近したら［しゃがみB↓➡+A（1段目）↓パンチャーウィービング］×nを狙うのが効果的。ヒット時は連続技になり、➡+Aからクレイジーパンチャーを決めることも可能。ガードされてもパワーゲージをかなり増やすことができるので強力だ。

間合いが離れてきたら、パンチャーウィービングをパンチャービジョンにして再度近付こう。パンチャービジョンはスキが少ないので、反撃を受けることは少ないだろう。

これにパンチャーアッパーを交ぜるのも有効。発生は遅いが、ヒット時にはクレイジーパンチャーを決めることができ、ガードされてもパンチャーウィービングで硬直を減らせばヴァネッサ有利になり、そのまま攻め続けることができる。しゃがみD→パンチャーアッパー→パンチャーウィービング→ジャンプ攻撃……といった形で展開していこう。

同時にジャンプするとヴァネッサが有利になっているのがよくわかる。

パンチャーアッパーの硬直をパンチャーウィービングで減らして、

しゃがみB→前A→ウィービングを3回ガードさせれば、こんなにもゲージがたまる。

対空技を考える

ヴァネッサは、ジャンプ防止効果を備えたけん制技が無いことや、空対空が弱いことなどから、相手に跳び込まれやすい。跳び込みへの対策はしっかり立てておきたい。

対空に使える技は、①しゃがみC、②強パリングパンチャー、③パンチャーウィービングの三つ。

①は腕を振り上げ切らないと機能しないので、先読み対空としてあらかじめ置いておく形で使うこと。

②は出始めから攻撃判定発生直前まで全身無敵になるので、相手の跳び込みに素早く反応して出せば信頼できる。

③は出始めが全身無敵で継続中は膝より上が無敵になり、終わり際のスキも無いので、ほとんどの相手のジャンプ攻撃を避けることが可能。これでジャンプ攻撃を避けた後は、C投げで投げてしまおう。ヴァネッサのC投げは投げはずし不能なので強力だぞ。

ジャンプ攻撃をくらうことはまずないので、対空に使えるパンチャーウィービング。

強パリングパンチャーには、飛び道具を抜けられるほどの長い無敵時間が存在する。

ヴァネッサ通信 パンチャーアッパーヒット後は、キャンセルでパンチャービジョンで下をくぐって接近すれば、続けてチャンピオンパンチャーをヒットさせることができる。

RALF JONES

対戦攻略

ラルフ

力強過ぎる熱血大佐は、ついに実戦投入可能なガード不能連係をマスターした。これでさらにヒートアーップ！

Text：真瑞世

ギャラクティカファントム炸裂！

ギャラクティカファントムは攻撃発生が遅いものの、ガード不能という特性を持っている。ストライカーを絡めて、このガード不能技を効果的に活用するのが今回のお題。

ポイントになるのは二つ。ストライカーを攻撃持続時間の長さに定評がある舞にするところと、ガード硬直時間の長いC+Dをフル活用するところだ。では、具体的にパターンを説明しよう。

まずジャンプC+Dをやや引き付けてガードさせ、その瞬間に舞を呼ぼう。

着地後は速攻でC+D。これは舞の攻撃が到達するまでの時間を稼ぐため。ただ、ジャンプC+Dからのつなぎが難しいので注意しよう。

そしてC+Dキャンセルでギャラクティカファントムを入力。これで舞の攻撃からギャラクティカファントムがほぼ連続ガードになるため、ガードキャンセル行動を取られない限りヒットするのだ。なお、コマンドミスでバルカンパンチに化けないよう、C+Dを↓↘→・BCD同時押しと入力し、コマンド入力の前半を済ませておこう。

この連係が連続ガードでない部分は、C+Dの後に続く舞の攻撃。これがヒットしてしまうと、ギャラクティカファントムは当たらないのだ。ただ、呼んで舞の攻撃をくらう人は少ないため、強力な連係であることに間違いは無い。

画面端の相手にジャンプC+Dで跳び込んだら、ストライカー舞を呼ぼう。

次にC+Dキャンセルギャラクティカファントム。相手が舞をガードしてしまうと……、

「ドッカ～ン」てな具合。ワイヤーダメージで吹っ飛ぶ相手へさらに追撃しよう。

急降下爆弾パンチについて

不知火舞をくらって連係から逃げる相手には、急降下爆弾パンチをお見舞いしよう。

急降下爆弾パンチは、ダウン状態の相手に追撃できる性能を持つが、P53で紹介しているように、空中のあらゆる状態にヒットする性能を持っているということが判明した。もともとラルフは受け身を取られない攻撃が少なく、ダウン状態に急降下爆弾パンチを決める機会に乏しかっただけに、この発見はかなり有用だ。

ただし、空中の相手にヒットさせられるのは、急降下中のパンチ部分のみ。そのため、ほかのキャラの同系統の技よりもヒットさせるのが難しく、有効活用できるのは今のところただ一カ所だけ。

それはストライカーからの追撃だ。例えばラルフタックルを多用するためにストライカー舞を選択した場合。舞の3発目ヒット後は相手のやられ判定が無いので、相手としてはわざとくらってキツい状況を打破するのも一つの手となっている。しかし、急行下爆弾パンチなら3発目ヒット時にしっかり追加ダメージを与えることができるのだ。このおかげで、ストライカー舞の脅威がかなり増すぞ。

BULE MARY

対戦攻略

ブルーマリー

M・タイフーンが無くなった今、頼れるのはM・ダイナマイトスウィングのみ。特性を理解し、最大限に活用する必要がある。

Text：ケンちゃん

ダイナマイトスウィング道

前作からコマンドが大幅に変化したM.ダイナマイトスウィングは、通常版、MAX版に共通した特異な性質がある。その性能とは、

①相手のやられ判定が無い吹き飛びにも追撃できる

②すべての地上技をキャンセルして出すことができる

という2点。いずれもほとんど例を見ない特殊な性質なので、うまく活かすことにより、戦略が大幅に広がるぞ。

では、その一例を用途別に解説していこう。

●特殊な状況の連続技

空中の相手をジャンプC+Dで撃墜した後や、追撃不能のストライカーを当てた後など、通常は追撃できない状況でも決めることができ、大ダメージを与えられる。コマンドは若干複雑だが、とっさに出せるようになれば、ダメージ効率が大幅に上昇するぞ。

ただし、地上ギリギリまで引き付けてから当てるようにしないと、1段目しかヒットせずダメージが小さい。パワーゲージのムダ使いになるので気を付けよう。

●ガード崩しに活用

→or↘+Aは中段攻撃なので、ガードを崩す手段として活用できるが、いかんせん見返りが小さい。そこで、②の現象を利用してM.ダイナマイトスウィングにつなぐのだ。キャンセルの猶予時間は短いので決め打ちになってしまうが、ストライカーをガードさせているときや相手の起き上がりなど、狙える状況は多い。

ジャンプC+Dは空対空で強力。基本的にカウンターヒット時しか追撃できないが、

M・ダイナマイトスウィングならお構いなし。この手の状況は見逃したくないところ。

なお、コマンド入力に関して注意点が少々。先月の隠し技ページで触れた通り、→(↘)は↓(↙)でも代用可能。しゃがみAからつなぐ場合は、この入力を使えば→or↘+Bが暴発しないぞ。二つ目はB・Cの部分。入力が早過ぎると同時押しと認識され、ストライカーを同時に呼び出してしまう。意識してボタンを押すタイミングを遅らせ、ゲージをムダに使わないように。

B・Cの入力が早過ぎるとストライカーが暴発。パワーゲージのムダになるので注意。

ガード段の切り替えができない状態で固めるストライカーをガードさせたら……、

➡+Aですかさず崩しにかかる。この場合ガード切り替え不能なので……、

M・ダイナマイトスウィングまで決め打ちでOK。見返りが大きいので積極的に狙おう。

ゲー事典　ラルフ補足・ジャンプ攻撃を極める：ラルフのジャンプBとジャンプAは、使い方が分かると極端に強くなる。ジャンプBは、小ジャンプ中に出せば立っている相手にヒットさせやすく、そのまま攻め込みやすい。もちろん垂直ジャンプも強力だ。ジャンプAは垂直or後方の小ジャンプから出すと、空対空でほぼ勝てる。ラルフは攻撃力が高いのでじっくり闘おう。

YURI SAKAZAKI

対戦攻略

ユリ・サカザキ

新超必殺技のユリちょう燕舞と、大幅にパワーアップした飛燕疾風拳を完全に使いこなし、極限魂を見せ付けろ！

Text：ケンちゃん

ユリちょう燕舞の謎

新MAX超必殺技のユリちょう燕舞。実はこの技、決めポーズが2種類あり、それぞれダメージも異なる。通常はVサインだが、まれに背を向けて仁王立ちをするポーズを取り、その場合はダメージが約1.6倍になるのだ。ただ、確率は低いので、出たらラッキー程度にとらえておこう。

ゴ○キポーズの場合は何とこれだけ減る。確率は極めて低いので期待はできないが。

Vサインポーズの通常版は体力満タンから この程度しか減らせないが……、

飛燕疾風拳に注目

前作から大幅な進化を遂げ本作ではユリの主力となる飛燕疾風拳。連続技、けん制、パワーゲージため、ケズリと、あらゆる面で活躍する。各用途ごとに説明していこう。

●連続技

ため中の攻撃判定（腕をぐるぐる回している部分）をヒットさせると、相手はやられ判定を残したまま吹き飛ぶ。直後にボタンを離して突進部分を空振りさせれば、別の技で追撃可能だ。パワーゲージがあるときは迷わずMAX飛燕鳳脚。発生が早いので容易に決めることができ、ダメージも大きい。無いときは弱空牙が安定だ。威力は突進部分とほぼ同じだが、パワーゲージ増加量が若干増えるぞ。

●けん制

判定が強く終わり際をガードさせるとユリが有利なので、中間距離からいきなり出すのも有効。ジャンプ防止にもなるので、しゃがみD、遠距離立ちCと共に積極的に使おう。

●パワーゲージため、ケズリ

ため中の攻撃判定をガードさせると、体力を大幅にケズれる上にパワーゲージもたまる。固めに使えるストライカー（舞など）と併用すると、より一層効果が期待できる。

と、これだけの役割を果たしてくれるぞ。性能と特性を把握し、最大限に活用しよう。

根元から当てたときのケズリ、パワーゲージ増加量がコレ。相手の起き上がりに狙うもよし。

このぐらいならちょうナッコーがギリギリ届く。間合いを覚えてけん制に活用したい。

この程度の高度で出せればOK。ヒット確認が容易でダメージも大きいので要練習だ。

相手の吹き飛び中に突進部分が空振りするので、すかさずコマンドを入力。

腕をぐるぐる回す部分で相手を浮かせ、直後にボタンを離す。タイミングをつかもう。

HINAKO SHIJO

対戦攻略

四条雛子

半永久的な連係を使った攻めから、いかにしてダメージを与えるかが課題。指も疲れるので覚悟しておこう。

Text：真瑠世

驚愕の張り手ラッシュとは？

雛子の遠距離立ちBは、連打キャンセルが効くのですべての弱攻撃につなぐことができ、なおかつ前進するのが特徴。もちろん、遠距離立ちB→遠距離立ちBもつなげられる。この特性により、中〜遠距離からの遠距離立ちB×nが有効な接近手段となるぞ。連発すると、張り手を出しつつ高速で前進していくのだ。

また、近距離戦では少し離れた間合いで【しゃがみB→遠距離立ちB】×nが連続技に！　これが雛子の主軸だ。

もののの0.5秒でこの通り、ワンインチまで接近。さらにしゃがみB始動の連続技へ！

遠距離立ちBをこのくらいの間合いで連発すると、すごい勢いで突進することが可能！

間合い調節を研ぎ澄ます

近距離までの【しゃがみB→遠距離立ちB】×nは、連続技になるが次第に間合いが離れるのがやっかい。そこで遠距離立ちB×2の出番だ。離れてしまった間合いをこれで詰めるわけ。ただし、遠距離立ちB×2は一応連続技になるものの、そのつなぎは非常にシビア。で、さらに近距離立ちB（技後は相手側利で連打キャンセル不可能）になることも多い。つまり、相手を倒すまでこれに頼るのは無謀だ。

よって、この連係がヒットした際は早めに高威力の連続技に持ち込むのが賢い。遠距離立ちBの後しゃがみAにつなぎ、そこから→+A→大一番までたたき込もう。

近距離立ちBが出るとご愁傷様。ヒット時は素直に遠距離立ちB→しゃがみAがいい。

穴熊作戦に対して

前述の半永久連係は、相手が暴れると面白いようにヒットするが、ガードを固めている相手に対してはノーダメージ。また、ガード弾きを誘発しにくいため、いかにしてダメージを与えるかが課題になる。まずはパワーゲージをため、そこから崩しにかかろう。

相手のガードを崩す手段は主に三つ。がぶり寄り、ストライカー、一瞬停止だ。

がぶり寄りは見返りが非常に大きいので頻繁に狙っていきたいが、相手が集中しているとかわされやすい。

ストライカーはケズリダメージで地道に体力を奪うよりも、ラルフで強制ガード状態を作って小ジャンプから選択を迫ったり、舞→バオ→小ジャンプ攻撃で中段と下段の同時攻撃を行なうのが実戦的だ。威力はやや落ちるが、パワーゲージはすぐにたまるのでドンドン狙っていこう。

一瞬停止は、少し間を開けることで相手の反撃を誘い、再度しゃがみBを出していくというもの。相手ががぶり寄りを警戒しているとなかなか引っかかりやすい。

たまったパワーゲージはストライカーに注ぎ込む。ガードを揺さぶる連係を作ろう。

ゲー事典　雛子補足：がぶり寄りでつかんだ後、例の相手を硬直させる入力（P53参照）が少し遅れると、がぶり寄りの追加入力が失敗したと見なされ、相手が追加入力失敗時の攻撃を出してくる。しかも、超必殺技には無敵時間が皆無なため、これに負けてしまうのだ。パワーゲージを消費し、かつ受け身不能のダウンに。起き攻めで一気に昇天する可能性もあるので注意しよう。

KIM KAPHWAN

対戦攻略
キム・カッファン

通常技でのけん制が強く、連続技も狙いやすい上にダメージ大。無敵必殺技があるので起き上がりも安心。初心者にもオススメだ。

Text：ラオウ

立つ勇気

キムは飛燕斬という性能のいい対空技を持つが、しゃがんで待つキャラではない。使いやすい通常技は立ち状態で出せるものに多く、しゃがみ状態ではとっさに緊急回避および小・中ジャンプがしにくいというデメリットがあるからだ。以上の理由から、普段は立って闘う方がいいだろう。

使う技は主に二つ。一つは遠距離立ちAで、リーチが長くしゃがみ状態にも当たるので使いやすい。弱攻撃なので技の振りが早くスキも小さい。もう一つは遠距離立ちDで、こちらは相手のジャンプを防止する効果がある。発生が早く、空振り時のスキも小さいので連発してもOKだ。

垂直ジャンプCも強力。飛燕斬のためを作っておこう（着地遠距離立ちDでもいい）。

➡+Aの性能

➡+Aは2段目にキャンセルがかかるため、ヒット時は鳳凰脚につなぐことで大ダメージを与える。見返りの大きな技。ただ、ガードされると一部のキャラから反撃を受けてしまうので注意しよう。

具体例を挙げると、打撃では鱗のしゃがみBとリョウのしゃがみC（難しいので見逃してもらえることもあるが）。コマンド投げでは大門とチャンのほか、パワーゲージがある状態のマキシマ、クラークにも確定で反撃されてしまう。

また、しゃがみ状態の判定が小さいキャラに対しては、状況によって空振りしてしまうので注意。該当する状況は右下の表を参照してほしい。

➡+Aのスキは基本的には小さい。クラークですらパワーゲージが無ければこの通り。

寝てると危ないですよ

強襲飛翔脚には、空中やられ状態（状況を問わない）とダウン状態に追撃できる特性がある。これを利用し、連続技のダメージアップを狙おう。

まずは鳳凰脚を決めた後。画面端であれば、相手が着地する前にヒットさせることができる。さらに、相手キャラによってはダウン状態に対してもう1発追い打ちが可能だ（入らないキャラについては右の表を参照のこと）。

MAX鳳凰脚ヒット後も、1発のみだが追撃が可能。ほとんどの場合画面端まで運ぶので、狙える状況は多い。

こんな場合にも追撃可能。この後、彼女が正義の名のもとに粛正される率2001%。

鳳凰脚後に飛翔脚が1発しか入らないキャラ
マキシマ、鳳、ヴァネッサ、セス、ラモン、テリー、マリー、タクマ、舞、雛子、シャンフェイ、クーラ、K9999、アテナ、バオ、チョイ、メイ・リー

しゃがみ状態に➡+A（1段目）が当たらないキャラ
タイプ①：ジョー、ユリ、クーラ、ケンスウ、チョイ
タイプ②：チン、バオ、キム
タイプ③：紅丸、庵、レオナ、舞、フォクシー、アテナ
その他　：K'、アンディ、シャンフェイ、アンヘル

①：当たらない　②：通常技（ヒット）キャンセル時のみ当たる
③：強攻撃（ヒット）キャンセル時のみ当たる
④：K'＆アンヘルはしゃがみガード＋③、アンディはしゃがみノーガード以外、シャンフェイはしゃがみガード以外なら当たる

"MAY" LEE JINJU

対戦攻略
メイ・リー

ヒーローモードの強力な通常技を活かせる戦法を覚えよう。画面端での空中連続技も、威力、見栄えともにすごいぞ！

ヒーローモードで闘う

ヒーローモードの通常技は強力なものばかりだが、ガードが一切できないのでメインにするのはやや怖い。

しかし、ジャンプしている最中は、どのみちガードすることができない。よって、自ら攻めていく際には、ジャンプスピードが速く強力なジャンプ攻撃を持つヒーローモードで空から仕掛けていくのも、かなり有効な選択肢といえる。

ジャンプ攻撃は基本的に下へ強いDを使えばいいだろう。

離れた間合いでは、立ちCによるけん制を行ないながら跳びこむタイミングを見計らおう。立ちCはガードされても間合いが離れるのでスキは無いが、構え変更でキャンセルすることで攻めに転じ、地上から押していく戦法も有効。離れた間合いから飛び道具を撃たれたり、相手にうまく跳び込まれてしまったときには、➡+Aが役に立つ。上中段の打撃をガードしてくれるので、とっさの際に出せるよう頭に入れておこう。

ガードは必殺技でもキャンセルができるので、ジャンプ攻撃をガードした後に反撃するという、[illegible]な使い方もできる。キャンセルで出す技は、出の早い弱フルスイングチョップとメイ・[illegible]エンドが適している。構え変更をするのも面白いぞ。

ヒーローモードのジャンプDは下方向に強いので跳び込み攻撃として優秀。

キャンセルで弱フルスイングチョップを出して反撃すれば、当て身技（？）の完成だ。

➡+Aのガードポイントを利用して相手のジャンプ攻撃をガードした後……。

画面端限定の空中連続技

メイ・リーは画面端での空中連続技が充実している。その一例が左のカコミにある連続技だ。この連続技の難関は、しゃがみC後に三連脚（かかと落とし）を当てるところ。十分に引き付けないと、2セット目の三連脚（弱回し蹴り）が空振りしてしまうのだ。

そのほか、しゃがみC（↓構え変更）で浮かせた後、➡+Bを挟んで弱三連脚（回し蹴り）を当てていく、なんてことも可能だ。ただし、ヒーローモードのしゃがみCは、大型キャラ以外がしゃがんでいると当たらないので注意。

連続技

（画面端・スタンダードモード始動）
しゃがみB→しゃがみA→キャンセル三連脚［弱回し蹴り→（1段目）→後ろ回し蹴り・スタンダード］→キャンセル構え変更→しゃがみC→キャンセル構え変更→三連脚［かかと落とし→強回し蹴り］→三連脚［弱回し蹴り（1段目）→かかと落とし］→キャンセル構え変更→メイ・リー・ダイナミック！

しゃがみC後の三連脚（かかと落とし）は、ここまで引き付けてヒットさせよう。

ゲー事典
キム補足：[illegible]の硬直を鳳凰脚コマンドでキャンセルする通称「覇気キャン」が、MAX鳳凰脚コマンドでもできることが発覚！　エントリーキャラを3人にすれば覇気キャンし放題だ。
メイ・リー補足：フルスイングチョップは飛び道具を跳ね返すことができるが、跳ね返した飛び道具を相手にヒットorガードさせても、なぜかダメージを与えることができない。

新世紀も早々に目からウロコが……
アブナイ？怪現象特集

『K.O.F.』の裏の楽しみ方は、何といってもこの怪現象に尽きる。見た目重視から実戦的な怪しいものまで何でもアリ！

Text：[illegible]

???
〜怪現象①〜 変な当て身あれこれ

相手の打撃を当て身系の必殺技で取れるのは当たり前のこと。しかし、当て身系は投げや飛び道具に弱い……、というのは真っ赤なウソだー！

それは、誰が見ても明らかに投げ判定であるタクマの翔乱脚や、絶対に飛び道具だと思われていたK9999のあっちへいってろォー！が、なぜか当て身系の必殺技で取れるから。見た目はあまり違和感が無いので見逃しがちだが、よ〜く考えると相当変な現象といえるだろう。ただ、あっちへいってろォーは必殺技扱い＆攻撃判定が低い位置にあるため、取れるのはセスの胴取り七悶殺ぐらいかも。

もう一つ当て身系のネタ。それはキリングブリンガーキャンセルだ。これは、ハイデルンのキリングブリンガーで相手のストライカーの攻撃を当て身すると、なぜか以降の動作が中断されるため、次の攻撃をガードしたりくらうことができるというもの。どう？　びっくりした??

キリングブリンガーでストライカーの攻撃を当て身すると、なぜか動作が中断されるぞ。

この状況、セスの勝ちです。よく考えるとかなり意外な結果とは思いませんか？

OH! NO!!
〜怪現象②〜 真空ガードの罠

ストライカー舞orタクマを呼び出した後、猛烈にダッシュしよう。そして飛び道具が相手に当たる前に画面からストライカーが消えると……、それ以降、相手は⇦or⇩で必ずガードポーズを取るようになる。で、どうなの？　と思ったら、ガードしている相手を投げられなくなる罠が……。怒チーム、ピ〜ンチ!!

※解除するには防御側が仕掛けた側に打撃を当てればOK。

ガードポーズの罠に。投げがまず決まらないので、まずは相手の攻撃をガードしよう。

飛び道具系ストライカーの本体を、飛び道具が相手に到達する前に消すと……。

アブナイ!!
〜怪現象③〜 キャンセル超必殺技で！

パワーゲージが足りない状態でスーパーキャンセルを入力すると何かが起こる!

●庵の場合

パワーゲージが2本未満の状態で、がぶり寄り→スーパーキャンセル大一番と入力してみよう。すると、なぜか相手が3カウントくらい呆然と無防備になるのだ。エントリーキャラ4人なら、そこにがぶり寄りを入れ続けることもできるが、難しい上にダメージが無いので……。

●庵様の場合

同じくパワーゲージが2本未満のときに、葵花→スーパーキャンセル八稚女と入力すると、葵花の硬直時間が短くなる。パワーゲージが1本またはエントリーキャラ4人のときは、これで硬直を軽減して泣かして叫ばせちゃおう。

がぶり寄り→スーパーキャンセル大一番を入力すると……、連続技も決められます。

すると葵花の硬直が短くなるので、そのまま八稚女を入れることができるぞ。

スーパーキャンセルにならないよう、パワーゲージ2本以下で葵花から八稚女を入力。

イケテル!!
〜怪現象④〜 無条件で追撃可能な技が！

「空中やられ状態の相手に無条件でヒットする」という判定を持った驚愕の技が、続々と発見されている（左表参照）。これらの技は、例えば追撃不能のストライカーの後に当てたり、ジャンプ攻撃が空中ヒットした際に、相手はダウンせずに着地しようとしているにも関わらずヒットさせることが可能だ（受け身を入力しても回避不能）。また、攻撃判定の位置が低い技は、ダウンしている相手にも当たるぞ。

無条件追撃判定のある技

キャラ名	技名
K'	ミニッツスパイク（空中）
ウィップ	ブーメラン・ショット（2段目）
	ストリングス・ショット・タイプC（2段目）
	アサシン・ストライク（2段目）
鱗	↖+C
京	琴月　陽
紅丸	小ジャンプC
	雷光拳（ノーマル版3段目、MAX版10段目）
セス	強双掌昇陽（2段目以降）
レオナ	ハートアタック（爆破）
ラルフ	急降下爆弾パンチ（下降）
マリー	M・ダイナマイトスウィング
クーラ	強レイ・スピン（1段目）
K9999	力が…勝手に…うわあああ!!
バオ	サイコボールアタックⅢ
キム	強覇気脚

バイバイ！
〜怪現象⑤〜 アンヘル嬢の悪夢

アンヘルに対して「吹き飛び後に一定時間だけやられ判定が残る」技を当てた場合、なぜか着地までずっとやられ判定が残ることが判明！　京の弱七十五式・改やアンディの↖＋Aが「キャー」って感じだ。意外な技から追撃できたりするので探してみては？

ライジングタックルからも追撃ができたりするので面白い。ほかにも探してみよう。

画面端付近で浮かされてしまうとピンチ。アンヘル側としては十二分に注意したい。

おなじみミニッツスパイク。ジャンプ強Ⓚ空中ヒット時も追撃できるのが不思議だ。

担当キャラのラルフでストライカー舞から追撃！　おいしいキャラを引いたっぽい。

怪現象補足：庵の葵花→八稚女は、弱葵花から行なう場合は硬直軽減用の八稚女コマンド入力後、そのままボタンを押しっぱなしにすれば自動的に出てくれる。しかし強葵花の場合は、硬直軽減用と追撃用で、八稚女コマンドを2回入力しないといけない。これはコマンド入力を相当早く行なわないといけないので難しいぞ。

中国に続いてWTOに加盟しそうな勢いのKOFファン超王国「KOFッ子キングダム」。さらなる国力増大のため、臣民諸君にデフォ買いしていただきたいのが小社から絶賛発売中のKOF2001ムック！　写真をふんだんに使い、細部までキッチリ紹介された技表、そしてネスツ編完結を描くエンディングも全チーム分掲載！　全国民必見といえる一冊だ！

特集：KOF2001新キャラバサール！

（東京都　S・F・X君）
☆テコンドーの疾走感と抑え切れない正義全開!!
➡http://olive.zero.ad.jp/hr7382/

（京都府　おろし君）
☆共存はあり得ぬ。闘え、一方を破壊し尽くすまで。

（三重県　ヒロほん君）
☆うらぶれたモーテルのような、そんなダーティーな場所が似合う男。
➡http://www.hoops.ne.jp/~utagoe/utagoe.htm

（京都府　斑雪ゆきちさん）
☆あれっ、超いい人そう!?

（茨城県　五月女マユさん）
☆この目、この腕、この口の吊り。どこから見てもデンジャラス！

（埼玉県　藤まみるさん）
☆異形の腕は月を描く、低き灰色の空の下に。

（東京都　あかざさん）
☆トドメは絶対メイ・リー・ダイナミック！視聴率も急上昇！

（埼玉県　愚民君）
☆そーいえば、チャンたちの更正人生は終わったのか？
➡http://users6.goo.ne.jp/gumin/

（岡山県　霧里理羽さん）
☆フォー君とアーちゃんの七五三。ちっちゃくても顔にヒビ。

（千葉県　ヨシ蔵チャン）
☆次はヒロインに瞬着してほしいデスね。格闘じゃねえ～。

（北海道　木ノ下　ちびさん＆ニノ宮レオ君合作）
☆当王国では合作ストライカー作品も待ってます！
➡http://leon-mart.tripod.com/
http://www1.odn.ne.jp/~cexo3690/flow/

（千葉県　安宅和也さん）
☆肌の露出具合ではいい勝負。韓国ステージは寒そうですがー。

（東京都　ケコケさとる君）
☆いうこと聞かね～音集対組。引率のフォクシー先生に同情ちょ。

（徳島県　伊吹猫太郎さん）
☆新鮮ですよねニューフェイス。いろんな意味で(笑)。
➡http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/1640

（東京都　まめのもえさん）
☆カエルと眼鏡。正義のアイテムだなあ(……そうか？)。

（北海道　久遠堂梨花さん）
☆オフの日も幹部のスゴみ出てます。野望は年中無休なり。

（大阪府　紫苑隆さん）
☆タレ目ビューティーというかー(屠られそう)。

「KOF2001」をレッツ採点！
KOFッ子意識調査2001

●システム
●グラフィック
●サウンド(SE含む)
●キャラクター
●難易度(CPU戦)

はみだし王子さま

ばくとどくしょくしょう
爆吐髑触学連載 みんなの飛賊

(山口県　西川「T.M.R」貴教君)
☆やっぱり飛賊。餅を載せても大丈夫！

(静岡県　中村英明君)
☆末恐ろしいどころか、今、NOW恐ろしいING。

(長野県　REDEYE'S君)
☆レオナ番長新たなる挑戦。「レオナ一人で一年間プレイ」！

(北海道　月光庵さん)
☆この二人の運命は？　真実はゲームセンターで確認しよう。

(兵庫県　夏っ子番長さん)
☆ハイデルン先生からエクトプラズムが！　新技？

(京都府　佐々岡ゆりのさん)
☆鞭柄の半纏を着なくてもよさそーなもんですが。あったかそう。

(愛媛県　立花永樹さん)
☆遺伝情報トゥーストロング。というか、母親もゴローちゃん似？

(東京都　ルキア君)
☆テリーの勝利ポーズに驚いたクチ。お疲れさま！
➡http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/3826/index.html

(岩手県　ぱっきゅーん☆さん)
☆サイコボールの渦巻きに正義見えました(幻覚)。

(福岡県　倉長行矢さん)
☆くっ付きそーでくっ付かないのがKOFカップルなのね。

いつもの面子も負けじと入国！

(北海道　烈火うらん君)
☆サイキック9で伸びる髪(笑)。
パオ君にはチト刺激が強いかも。

(福岡県　たかおか勝己さん)
☆ソウルの夕暮れにきらめくジャスティス。

2002年1月1日のリリースに向け、GBA版KOF情報を最終チェックだ！ 萌つん情報もバッチリなのれーす。

正月はゲーセンとKOF in コタツでキマリ！

この号が書店に並ぶ数日後には、臣民諸侯のゲームボーイアドバンスに挿さっているであろう「THE KING OF FIGHTERS EX ～NEO BLOOD～」。土手で、車内で、宇宙空間でもKOFがプレイできる幸せを皆で共有しようではないか、ガハハ。

まだGBAを持ってない人は、速攻で肩たたき貯金などをして、KOF仕様クリアブラックハードセットをゲットするしかないぞ！

前号紹介した超必殺技・桜嵐はMAX版に対応。ヒット数と威力が格段に上がる。

俊敏な飛び込みから連続キック、燕飛(サマー)で決める乱舞技。

星読 ほしよみ

後ろに飛び退いてから、裏拳で攻撃するぞ。月読と絡めてかく乱に使えそう。

月読

前に飛び込みながら、アッパーと裏拳をたたき込む連続攻撃。萌度78%。

葉花さんの秘密を公開

これが萌の必殺技コマンドだ！

技	コマンド
外袖(そとそで)	↓↘→+P(3回連続入力可)
星読(ほしよみ)	↓←↙+P
燕飛(えんぴ)	→↓↘+K
月読(つくよみ)	↓↙←+K
桜嵐(おうらん)	↓↙←↙↓↘→+P
鶴飛(かくひ)	↓↘→↓↘→+K
桜嵐(おうらん)	↓↙←↙↓↘→+弱P&強P

勝利デモもネオジオ版に勝るとも劣らない気合の描き込み！　じっくり鑑賞しようぜ。

これがキャラセレ画面だ！　右端のタテ1列がストライカー専用キャラ。ルーレットの両脇にあるスペースが気になるが……。

KOF系投稿熱烈歓迎！

今月は「KOF EX」でお馴染みのマーベラス エンターテイメントより、萌つんが全開の「キング・オブ・缶バッチ」を5名の方にプレゼント！　詳しい応募方法はP208を参照して下さい。

次号はいよいよ「寒中クーラ祭」を開催！　部屋に冷房が無い人は、アルカディアを購入するといいでしょう。

次々号のイラスト特集テーマは、「私の決め技ギャラリー」。インポテントから氷柱割りまで、小技大技問わず募集します。シリーズ全体が対象なので、ソウルフラワーもオーケーです。こちらも締切は1月19日消印有効。

スクープ！ SCOOP

韓国発！ KOFがネットワークゲームになる！

これは夢だろうか？　何と、KOFがパソコンのオンラインネットワークゲームに登場することが判明したのだ！　その名も『THE KING OF FIGHTERS ONLINE（仮）』（以下『KOFオンライン（仮）』）。

このゲームではプレイヤーがKOFのキャラクターになり、ネット上の仮想空間で世界中の仲間（ユーザー）と一緒にプレイできるのだ！　最もKOFに精通している雑誌アルカディアだからこそ入手できた、どこよりも早くて濃密な『KOFオンライン（仮）』の情報を大公開！　開発元Uno Technology社C.E.O.から本誌読者へのメッセージもあるぞ！　（Text：福田柵太郎）

（ウィンドウ内の訳）ACEギルドスター：私、ちょっと防御してます。EPが切れたので、すでに3人目：ちぇっ、また一人やられたよ！
[フェニックス]マキシマ：我、片方で精いっぱい！
[フェニックス]キルチョンブルパオ：ギルドスターさん、やっつけろ！　チャンスだ！
勝ち顔ランキング3位：今度は別のギルドへ無電を打てるだろう、ホワイティ！

THE KING OF FIGHTERS ONLINE

キャラを操ってチャット中の様子。ゲームに慣れるまでは、ほかのプレイヤーから情報やコツを聞くといいだろう。上の大きな写真では大バトルを展開中。黒服の京、オレンジ髪のクーラがいるあたり、キャラクターエディットもできるようだ。

レオナと庵がリアルタイム戦闘へ突入！　奥では草薙京が荒咬みのモーションに入り、その右ではジェイフンとレオナが対戦している　本作ではモンスター（手前の2キャラ）、プレイヤー同士の1対1、パーティー同士の闘いが予定されている。

ジャンルは「3D対戦格闘+RPG+ネットゲーム」！

ネットワークゲームとは、インターネットに接続したパソコンで複数のユーザーと一緒にプレイするゲームのこと。ネットゲーム世界のプレイヤーたちは実世界で生きている人間なので、友達になってお話をしたり、パーティーを結成して冒険したり、時には仲間を裏切ったりとさまざまな行動を取れるのが特徴。

そんなネットゲームに、KOFが登場する。それが『KOFオンライン（仮）』だ！　リアルアクションRPG「MPOG（マッシヴプレイヤーオンラインゲーム＝多人数対応オンラインゲーム）」と銘打たれた本作の基本的な流れはロールプレイングゲーム。プレイヤーキャラを成長させるというRPG要素に、KOFならではの熱い対戦バトルが加わり、3D空間で展開されるのだ！　チャット機能もあるので、ネット上で外国のKOFファンとの会話を楽しんだり、バトルしたりできる日がやってくる！

チャット！ キャラ育成！ KOFらしさを備えたオンラインバトル！

落ち着いたカフェテリアだが、好戦的なユーザーが集結した場合、激しいバトルグラウンドになるのだろう。

これはサウンドビーチ。浜辺への入り口だろうか？　お気に入りのキャラクターで散歩してみたいね！

『餓狼伝説』でおなじみ サウスタウンをオンライン上に再現！

フィールドは、『餓狼伝説』や『龍虎の拳』でおなじみのサウスタウン（アメリカの仮想湾岸都市）が舞台。ネット上に構築されたKOFのパラレルワールドを、プレイヤーが補完していく狙いもあるとか。

この世界には時間の概念があり、昼と夜、そして季節が存在する。これがイベントやストーリー展開と密接に関係するのは間違いない！　建造物にはパオパオカフェもある。3D版リチャード・マイヤも居る？

右はカフェを俯瞰したところだろう。左はフィールドに置くオブジェクトを作成している画面。

サービスは2002年3月、韓国国内からスタート！

『KOF オンライン（仮）』の開発メーカー、Uno Technology社（通称UNOTAC社）は韓国でアーケードやオンラインゲームなどの開発提供をしている会社（前身は伝説のネオジオゲーム『ファイトフィーバー』を手掛けたビッコムコーポレーション）。それではUNOTAC社のコメントを発表しよう。

「2001年、私たちは『KOFオンライン（仮）』の開発プランを、SNKと交渉し、同年3月に『KOF ONLINE GAME』として開発契約を結びました。Uno Technology社はこのゲームに関した著作権を保有する会社です。（～中略～）私たちは2002年3月に韓国国内でベータ版のサービス開始を計画しています。この開発は80%終了しています。将来的には、2002年内に日本、台湾、香港、中国といったアジア圏、再来年の2003年にはアメリカ＆ヨーロッパでのサービス開始を予定しています」

とのこと。来年は日本のパソコンから『KOFオンライン（仮）』の世界に入れそうだね。

キム・ジェイフン

韓国が生んだテコンドーマスター、キム・カッファンの次男。ジェイフンはサウスタウンの道場に家族と住み、問題児の兄ドンファンをフォローすることとテコンドーの修行で忙しい。

八神庵

三種の神器の一「封ずる者」の血を引き、「八尺瓊の勾玉」を守護していた一族の末裔。彼は今まで血の契約に興味を持たなかったが、無意識下の圧力に苦悩するのだった。

草薙京

三種の神器の一「払う者」の血を引き、「草薙の拳」を受け継ぐ日本人。サウスタウンに住んでいる父・草薙柴舟が何者かに襲われたと聞きつけ、恋人のユキと共にサウスタウンを訪れた。

麻宮アテナ

最も有名なアイドルスター。そして、超能力を使うサイコソルジャーのメンバーだ。最近起きている「サイコパワーの喪失」を調査するため、サウスタウンに訪れた。

クーラ・ダイアモンド

秘密組織ネスツのクローン人間であるクーラ。彼女は性能テストの最終段階「ルガール・バーンシュタイン排除」のために、サウスタウンへと送り込まれたのだった。

レオナ・ハイデルン

ハイデルンの養女として育てられた、オロチ八傑集の一人ガイデルの娘。レオナは今、サウスタウンに潜むルガール・バーンシュタインが手掛ける巨大な不正武器密売組織を調査中である。

キャラごとに濃密なオリジナルストーリーを設定！

現在判明している使用可能なキャラクターは六人で、いずれも主役級の人気者。やはり注目は、父を差し置いて登場するジェイフンだろう。作品にバラエティを持たせるべく、SNKファンにもなじみ深い彼が抜擢された。

キャラごとの因果関係＆設定は基本的にアーケード版を下地にしたオリジナルストーリー。序盤は各キャラ共通の目的で動き、レベルが上がっていくと個別の目的ができるという。それ故、キャラクターを強くするという従来のRPG的な要素も含まれ、やりがいがありそうだ！

また、コンボやキャンセル、コマンドによる必殺技といった本来のKOFの性質を最大限に活用しているようなので、3Dでも2D同様の滑らかなアクションと操作感覚に基づく対戦が見込めるハズだ。「単に同じアクションを繰り返すだけのオンラインゲームとは異なります」と自信のほどを見せるUNOTAC社。これは期待が持てそうだ！

さらに「近い将来、新キャラや新ストーリーも継続的に追加される予定」とのこと。PCオンラインゲームの特徴である修正ファイル配信により、バージョンアップや追加要素が随時取り入れられるようだ！　ユリっちファンやラッキー・グローバーマニアも、首を長くして待てーい。

情報収集は重要な行動。PCにハングル文字表示能力があって、その読み書きができれば日本からでも韓国語版をプレイできるそうだ！

オンラインゲームならではのプレイスタイルに、共同戦線を張れるということがある。一人では太刀打ちできない強敵も、仲間と役割分担して挑めば倒すことができる！『KOFオンライン(仮)』にもこのシステムは採用されているハズ。チャット機能で気の合うKOFッ子を見つけよう！

3Dグラフィックが生み出す新たなKOFワールド!!

『KOFオンライン(仮)』の世界はキャラとマップが3Dモデリングで構築されている。3Dと聞いてハイパーネオジオを思い出す御仁もいるだろうが、近年のPC機は3Dゲームをハイパフォーマンスで動かすことができる。

アーケードゲームのようにスムーズなアクションが、キミのパソコンで立体再現されるのだ！

当たり判定と技、動作を編集できるキャラクター制作ツール（ハングル版だ！）。庵のシャープな動きがアニメーションとして確認できる優れモノなのだよ！

次号必見！

本誌編集長がUNOTAC社 C.E.O.と韓国で会談！

バトルは一体どんな操作になるのか？　ストーリー構成は？　ほかにKOFキャラクターは登場するのか？　それら『KOFオンライン(仮)』に対する答えを求めて、本誌編集長が韓国に乗り込んだ！　この本が出るころにはUNOTAC社C.E.O.と会談中であろう。

次号のアルカディアはそこで得た独占情報をきっちり掲載！　日本一『KOFオンライン(仮)』に斬り込んだ、立ち読みでは済まされない情報をお届けするぞ！

続報を乞うご期待(byさわたり)！

アルカディア読者の皆さまへ

UNOTAC社 C.E.O.からのメッセージ

ごきげんいかがですか？　アルカディアを読んでいる日本のKOFファンの皆さん。

私たちは世界的に人気の高いKOFのキャラクターを使用して、「KOFオンライン(仮)」というゲームを開発しています。将来的に、ネットワーク上でKOFをお楽しみいただけることでしょう。

このゲームを世界最高のオンラインゲームにすべく、ベストを尽くしております。「KOFオンライン(仮)」にどうぞ期待下さい。

Kim Jae-Hoon（キム・ジェイフン）

はみだし王子さま

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

「ゲームの日」感謝イベント開催！

2001年11月23日、池袋サンシャインシティがゲーセンになった

第7回「ゲームの日」は、ゲーセンファンへの感謝イベントが開催された。JAMMA・AOU・NSAの業界3団体が主催、アドアーズ、サミー、セガ、タイトー、ナムコ、バンプレストと業界大手が協賛（協力アトラス、アルカディア）、東京・池袋サンシャインシティ噴水広場で巨大なイベントを繰り広げたのだ。その模様を紹介しよう。

■TAITO（11：30～）

開始一発目はタイトー。久々に登場のZUNTATA-J.A.Mが、いきなり会場をヒートアップしてくれたのだ。あの名曲「電車でGO！GO！GO！」が流れた時、道行く人々が徐々に集結、ギャラリーが広がっていった。さすが名曲のパワーだ。その後は、事前エントリー制による『BATTLE GEAR2V』大会も行なわれ、開幕を盛り上げたのである。

■Sammy（13：00～）

PS2版『GGXPlus』発売を記念して、コスプレしたスタッフ（ディズィー&カイ）に挑戦する「サミーに挑戦」イベントを開催。飛び込み参加でスタッフに勝てば記念品がもらえるこのイベント、アルカデ編集部員も出るべきだったか……。

[illegible]

セガは、H.ライブのミニコンサートで盛り上げた。30分と短い時間の中、9曲演奏。バーチャロンから始まり、CRACKIN'DJ、それゆけココロジーなど、光吉節に観客も大賑わい。ラストのAFTER BURNERは、鳥肌ものでした。またやって下さいね！

■NAMCO（18：00～）

今回のイベントで最も盛大だったナムコ。歌手の堀江美都子さんによるミニライブは感動もの。堀江さんが歌う『Mr.DRILLER G』のOP曲「すすめ！ドリラー」、さらには「キャンディキャンディ」「ひみつのアッコちゃん」の主題歌で、ステージ周りは聴衆で埋めつくされたのである。提供するラジオ番組の公開録音とナジャヴ&ナジャミのショーで、フィナーレを飾ったのである。

■主催者実施イベント（適宜開催）

アルカディア協力による「垂れ乳巌竜・鉄拳4五十二人組み手」がメイン（自画自賛！）。リポートは104ページにあるので割愛するけど、プロレスアナ辻よしなり氏による実況は迫力！　次の全国大会もお願いします！　ほかにチャリティオークション、フリープレイコーナーなどゲームファンも、そうじゃない人も楽しめるイベントだったぞ。

■タイトー
「電車で電車で～」の音にギャラリーが集結！さすがCMソング賞獲得！

■サミー
このイベントで最も観客の目を釘付けにした（？）、サミースタッフ扮するディズィー。

H.ライブミニコンサート。盛り上がるね、VGMのライブは。

■NAMCO
「キャンディ～」で、女性ギャラリーがみんな口ずさんでいた。さすが。

■主催者イベント
辻よしなりアナ司会によるレアもの続出オークション。さすがプロ、ただのオークションなのがに面白かった。

■主催者イベント
常に黒山の人だかりだったフリープレイ。セガ『いぬのおさんぽ』とアトラス「やまとなでしこ」。

コナミ「e-Amusement」発表

コナミのゲームが、全国のゲームセンター同士で対戦が可能になる!?

2002年3月に発売が決定した、コナミの対人戦可能な『麻雀格闘倶楽部(マージャンファイトクラブ)』。COM＋最大3名で同時に通信対戦できる、本格派四人打ち麻雀だ。

「段位認定システム」というものが採用されており、戦績によって段位や称号などが記録されていく。そして、この麻雀のすごいところは全国のゲームセンター同士をつなぐ「e-Amusement」に対応していること。

「e-Amusement」とは、オンラインで全国のゲームセンターとコナミのサーバーをつなぐ、コナミAMマシンのオンラインサービスのことだ。何とこのサービスは、全国のプレイヤーと多人数同時通信対戦で遊べるようになっているのだ！　これで、地元に居ながら全国大会へ参加、なんて遊び方もできるわけだ。ほかにも、全国ランキングやイベント情報などをゲームセンターのメインモニターや個人のメール端末へ配信するといったことも予定されているぞ。

また、「e-Amusement」に対応したゲームで遊ぶには、別売りの磁気カードを使用する必要がある。磁気カードを使えば、全国のゲームセンターからコナミのサーバーへアクセスできるので、旅行先や行き付けのゲームセンター以外でも、段位などを継続して遊ぶことができるのだ。

まだ未知数な部分が多いけど、ものすごく期待できる話だよね。続報が入り次第、アルカディアで伝えていくから、お楽しみに！

セガプライベートショー続報！

海外では、サッカーではなくフットボールらしいよ。

2001年冬のセガプライベートショーに出展されたタイトルの補足情報をお伝えしよう。

前号ですでに紹介済みだが、トレーディングカードを使用した新たな遊びが提唱された『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002(ヒットメーカー)』。

陸上競技が楽しめる『バーチャアスリート(ヒットメーカー)』。四人同時プレイができるので、繁華街のゲームセンター向きかも？

原作ファンでも楽しめそうな『頭文字D Arcade Stage(セガ・ロッソ)』。磁気カードシステムが採用され、プレイヤーが操る車をチューンナップしたり、勝敗などが記録される。チューンナップした車でプレイヤー間対戦もできるようだ。

大型トレーラーで暴走を楽しむ『THE KING OF ROUTE66』。こちらは、音声認識による仕掛けなどもあり、ちょっと変わった遊びができそうだ。

唐突にCPUが話かけてくる『THE KING OF ROUTE66』。マイクで応えると、イベントが発生したりする。スピードアップアイテムもマイクで発動だ！

すでにDCで発売されているタイトルなだけに、ひっそりと(?)出展されていた。

「頭文字〜」は、カードを使って遊んでいくと、このようにチューンナップしていくことができる。

今回のプライベートショーで発表されたタイトルは、2002年春ごろの発売予定。2002年2月22〜23日に幕張メッセで開催されるAOUエキスポに、完成に近づいた形で発表されると思われる。続報に刮目せよ！

ゲームファンタジア生誕30年！

何とクライスラー車が当たるクイズキャンペーン開催中

昭和46年12月18日、世界初のメダルシステムによるAM施設が渋谷に誕生した。その名も「ゲームファンタジア ミラノ」。ゲームファンタジア30年はまさにメダルゲームの歴史なのだ。30周年を記念して、運営会社アドアーズの全国64店舗で「ゲームファンタジア生誕30周年記念オープン懸賞クイズ」が行なわれているぞ。

簡単なクイズに答えて応募するだけで、何と1等自動車「クライスラー・PTクルーザー 2.4Limitede Edition」(1名)が当たってしまうのだ！　2等はデジカメ「フジFinePix A101」。ゲームファンタジアでデッカイプレゼント当てようぜ！　応募概要はこちら。

CAPCOM VS. SNK2 全国決勝大会迫る！

アーケードとコンシューマの総合No.1を決定する「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」の決勝大会が、いよいよ2002年1月13日に迫ったぞ。全国一位を争う格闘家の闘いぶりをその目に焼き付けに行こう！　エキジビションマッチなどのイベントも多数用意されているぞ。みんな、1/13は竹芝だぞ！

「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONNAIRE FIGHTING 2001」
オフィシャルゲーム大会・全国決勝大会
日時：　2002年1月13日
受付／10:00　開始／11:00
場所：　東京・竹芝ニューピアホール
〒105-0022　東京都港区海岸1-11-1
ニューピア竹芝ノースタワー1F
※定員になり次第、入場制限

ポストペットがゲームセンターにやってきた！

ポストペットのキャラクターがゲーセンに登場！　タイトーは、ポストペットをフィーチャーしたプライズやゲームマシンを開発し、さらにそれらをAM施設内の1コーナー、『ポストペットファンファクトリー（P.P.F.）』を展開するのだ。2001年12月6日に、東京・渋谷のタイトーステーションスペイン坂店でデビューイベントが行なわれたのだ。'01年9月のAMショーで登場した「千社札シール機」、すでに発売中のプライズなどが、これからもドンドン登場するぞ。しかも、タイトー店舗だけではなく、他社の150店舗以上にも『PPF』が登場するのだ。2002年のゲームセンターは、ポストペットが占領するかも!?

デビューイベントではモモ自らテープカット！

ぬいぐるみのモモがゲーセンを占領するかも。2002年にはゲームマシン20機も登場予定だ。

VF.NETが拡大！ J-PHONEに対応だ!!

編集部にも何度となく問い合わせがあった、iモード以外の携帯電話へのVF.NETサービスがついに開始されたのだ。2001年12月19日からJ-PHONEのJ-SKY対応電話機でVF.NETを楽しめるようなったのだ（VFバトルアリーナのみ2002年初旬開始予定）。これで、まだ見ぬ強豪たちが参加してくることは必至！　さらに広がるVF.NETの世界を既存ユーザーも改めて体験しよう。

J-PHONEのみんな、この画面がキミの携帯にもやってくるぞ！

セガモバで確実にPS2『VF4』を手にできる!?

「セガモバ」会員に朗報！　2002年1月31日発売となるPS2『バーチャファイター4』をセガモバで予約購入できるのだ。すでに会員のみんな、2001年12月14日に携帯電話に送信されたメールはちゃんと保存してあるかい？　まずは、メールからサイトにアクセスし、予約受付バーコードをもらおう（'02年1月15日まで）。そして、販売店となるセガゲームセンター（全国150店舗）の「モバナビ」でスキャン。出てきたレシートをお店の人に渡し、受付票に必要事項を記入するのだ。それで、「VF4」はキミのもの！　あとは発売日にそのお店で購入するだけ。

買いに行く手間が省けるだけじゃなく、何と税込み6,500円（定価7,140円）と安くなり、さらに予約特典までもらえてしまうのだ。セガモバ会員になってない人は、i-mode、J-SKY、EZwebのケータイから早速アクセスだ。

セガモバサイト
http://segamoba.jp

東日本のセガ店舗で、PS2とVF4をセットでゲット!?

セガ東日本エリアの店舗で開催中のウィンターキャンペーンに注目！　メダル1000円分を借りるか、VFカードを購入すると、応募シールまたは応募券付きメダルスクラッチカードがもらえる。この応募券を10点分集めると、なな何と「PS2とPS2版VF4」セットなどの太っ腹プレゼントが抽選でもらえるのだ。セガ東日本が熱い！

これがスクラッチカード。当たりがでれば、そのお店独自のプレゼントがもらえる！

ついに劇場映画公開！「活動写真・サクラ大戦」

歌劇に舞い、華撃に戦え！　あのサクラ大戦が劇場用映画になって、2001年12月22日から全国ロードショーを開始しているぞ。『サクラ大戦 活動写真』、ファンならもう見てるよね？　そんな熱狂的サクラファンでかつアルカディア読者のあなたにお年玉だぞ！　前売りチケットとA1サイズポスター1枚（ミュージカル版もあり）をセットにして5名様にプレゼント。208ページに急げ！　レアものもあり!?　お楽しみに！

最強ゲーマーを捜せ！ふぶき爆誕イベント

「アーケードゲーマーふぶき」のOVA発売記念イベントが、2002年1月13日（日）にお台場の東京ジョイポリスで開催されるぞ。当日は11時30分からゲーム大会（残念ながら参加者はすでに締め切ってます）や、第一話の上映会、文化放送「○○エモーション」、「櫻井孝宏の嗚呼！いっぱい×2」の公開録音なども予定されている。

もちろん、桜ケ咲ふぶき役の野川さくらさんもゲストで登場するぞ。興味がある人は、行ってみよう！

OVA「アーケードゲーマーふぶき」
2002年2月25日発売予定
[illegible]
[illegible]
http://sega.jp/joypolis/tokyo.html
発売・販売元：バンダイビジュアル

ゲーセンにIT化の波!?夢フロンティア社設立

セガのゲームセンターなどにある指紋認識型のメダル預かり機『MEDAL BANK』を見たことがあるだろうか？　あの画期的なシステムを開発した日本ユニカがNTT-MEと合弁会社・夢フロンティアを設立し、何とゲームセンターのIT化に乗り出すというのだ。

ゲームセンターPOS（ポイント・オブ・セールス。リアルタイムで商品管理ができる）システム構築などオペレーター向けの製品がメインとなるが、開発中ラインナップの中には、店舗間をネットワーク接続して対戦ゲームやメダルの共有を可能にするという『ゲーム機間ネットワークビジネス』、携帯電話を筐体に接続するだけでプレイ可能になる『プレイ料金課金システム』なども含まれている。

いずれも具体的な形にはなっていないが、こんなに便利なシステムはユーザーとしては大歓迎だ。情報が入り次第、誌面で紹介していくぞ。新時代のゲーセンはすぐそこに……!?

渋谷「INTI」に新コーナー！リニューアルイベント開催!!

東京・渋谷のナムコ「INTI」がまたもリニューアル。レゲーコーナーに女性限定プリクラコーナーを創設し、激戦区渋谷に新たな風を吹き込むのだ。2001年12月16日には、堀江美都子さんを招き、ライブ&トークのイベントを開催したのだ。もちろん曲はPS版『Mr.DRILLER G』のOP曲。♪すすめ、ドリラァ～ってもう覚えたよね？　堀江さんとの2ショット写真撮影権を賭けた『RaceOn！』&『太鼓の達人』大会もあり、詰めかけたファンで盛り上がったのだ。

「ギャラクシアン」「メトロクロス」「オーダイン」「影の伝説」「ソンソン」など10タイトルが並ぶINTIレゲーコーナー。

てあたりしだいゲームリスト

（2001年12月14日時点）

タイトル	メーカー	ジャンル
●2001年12月発売タイトル		
兎 ー野性の闘牌ー	童/タイトー	タッグバトル麻雀
湾岸MIDNIGHT	ナムコ	ドライブ
ことばのパズル もじぴったん	ナムコ	パズル
斑鳩	トレジャー/セガ	シューティング
ルパン三世 THE SHOOTING	ワウ エンターテインメント/セガ	ガンシューティング
La キーボードュ	セガ・ロッソ/セガ	タイピング
ザ・警察官2 ～全国大追跡スペシャル～	コナミ/コナミマーケティング	ガンシューティング
黄金の城	タイトー	プライズ
SEVENTIES RIDERS	サミー/サミーアミューズメントサービス	マスメダル
銀河鉄道999 GALAXY EXPRESS	セガ/バンプレスト	マスメダル
●2002年1月発売予定タイトル		
雀國志 覇王の采牌	カプコン	麻雀
グレートビシバシチャンプ	コナミ/コナミマーケティング	バラエティー
クレオパトラフォーチュン＋	アルトロン/テクモ	パズル
●2002年2月発売予定のタイトル		
beatmania7thMIX	コナミ/コナミマーケティング	DJシミュレーション
THE KING OF ROUTE66	SEGA-AM2/セガ	トレーラードライブ
美肌惑星	日立ソフトウェアエンジニアリング/ナムコ	全身写真シール機
●2002年3月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
麻雀格闘倶楽部〈3月〉	コナミ/コナミマーケティング	多人数通信対戦麻雀
頭文字D Arcade Stage〈3月〉	セガ・ロッソ/セガ	ドライブ
METALSLUG4〈3月〉	メガエンタープライズ	アクション
GUILTYGEAR XX〈春〉	アークシステムワークス・サミー/サミーアミューズメントサービス	2D対戦型格闘
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002〈春〉	ヒットメーカー/セガ	サッカー
Virtua Athlete〈未定〉	ヒットメーカー/セガ	対戦型スポーツ
スマッシュコート プロトーナメント〈未定〉	ナムコ	テニス
テクニクビート〈未定〉	アリカ	音ゲーアクション

日本縦断

ゲームセンターマップ

今年最後のゲーセンマップは、羽田空港まで約10分、京急線のトラフィック蒲田をチェック。冬休みは蒲田ゲーセンで渋くキメてみよう！

※記事中のデータは、取材を行なった11月下旬の内容によるものです。

蒲田

プレイタウン178
スーパーマン
シルクハット京急蒲田店
インターアクティブガーデンGIO
シネマジック
ゲームアロハ
シルクハット蒲田西口店
amusement VIKING蒲田店
ナムコランド 蒲田イモンボウル店
シルクハット蒲田M2

夫婦橋　東日本　国道15号　京急蒲田駅　セブンイレブン　ライフ　サンクス　蒲田3丁目　柳橋　妙安寺　京浜蒲田公園　蒲田八幡神社　ampm　蒲田八入口　黒田病院　蒲田保育園　あやめ橋　多摩堤通り　蒲田社会保険事務所　仲之橋　蒲田保健福祉センター　蒲田小　蒲田幼稚園　菖蒲橋　蒲田保健福祉センター 蒲田東庁舎　蒲田4丁目　蒲田4　とみん　セブンイレブン　蒲田5　御成橋　呑川　東京学生会館　蒲田5丁目　三井ガーデンホテル蒲田　ACボウル蒲田　アロマスクエア　ウインザーホテル カプセルイン蒲田　区民ホール（アプリコ）　富士　ローソン　東海　阿波　横浜　住友　さくら　蒲田駅東口　東京三菱　パリオ　三和　蒲田駅　大田区役所　第一勧銀　サンカマタ　中央信託　蒲田東急プラザ　蒲田駅西口　さくら　JR東海道本線　JR京浜東北線　東急蒲田駅　ユザワヤ　ローソン　坂善大丸　亀屋　ampm　中央信託　御園中　東京実業高

イラスト：塩原パテオ

柵太郎隊長

蒲田行進曲をBGMにゲーセンを取材中、路面凍結で転倒。シルクハット前のモアイ像に笑われた気がする。

ひで隊員

年賀状など出さないが、当たりの年賀クジはよこせと願う、昼なお暗い魂の持ち主。そろそろ冬眠したい。

ロケテストも多い「蒲田のモアイ」

シルクハット蒲田M2

●大田区西蒲田7-6-3
●営業時間：10:00～25:00

蒲田名物（!?）シルクハットのモアイ

店先にはドーンと目立つモアイ像……ではなく、本当はインディアン。

B1には、コミュニケーションノートが設置されている。遠征で訪れた時には、一筆記録を残しておこう。

主に3D格闘の強豪が集まるゲーセン。最新タイトルも、数多く対戦台にしてくれるのがありがたい。シューティングはハイスコアを掲示している。

『ガンダムDX』は男の1オペレーション。チミも蒲田の一年戦争に参戦だ！

『鉄拳4』が8台稼動で対戦も熱い。『ストⅢ』もまだまだ人気なのだ。

スタッフより

対戦格闘のメニューが豊富なので、連日熱いバトルが繰り広げられてます。ビデオゲームは1プレイ50円で遊べるのも魅力！

蒲田のゲームセンターも、ひと昔に比べるとだいぶ数が減ってしまったが、その分残った店のふんばりが熱い。どの店も自分たちの長所を活かして、他店と差別化して住み分けしているのだ。今回のゲームセンターマップを参考にして、自分に一番フィットするゲーセンを見付けてほしい。俺？　俺はやっぱりシルクハットで『モンスターゲート』かな。

アイコン情報　格闘ゲームが盛んな店　音楽ゲームが盛んな店　シューターが集まる店　メダルゲームが多い店　全般的に料金設定が安い店　レトロゲームが充実している店　連射装置などのサービスのある店　アルカディアクーポン加盟店

ファミリー向けのオールラウンドゲーセン

ナムコ蒲田イモンボウル店

●大田区西蒲田8-24-12
☎03-5703-3592
●営業時間：11:00～23:30

現在はメダル（単価が安い）、プライズがメインだが、これから『ソウルキャリバーII』発売に向けて、ビデオゲームコーナーを拡充する予定とのこと。期待大！

子供から大人まで気兼ねなく遊べるビデオスペース。ナムコの赤筐体が特徴的だ。

入り口付近にドーンと『太鼓の達人2』が！店の外にいてもドンドコ聞こえる（笑）。

●スタッフより
メダルゲームと居心地の良さはピカイチ！　プライズのラインナップも充実で気分は最高潮!!　みんなで来てね。

http://www.namco.co.jp/home/index.html

蒲田で「モンスターゲート」をやるなら！

シルクハット蒲田西口店

●大田区西蒲田7-2-8
●営業時間：10:00～25:00

2～4Fはメダル。この近辺では唯一『モンスターゲート』がある店なのだ。地下の対戦フロアは学生の異様な熱気が充満。

新タイプメダルゲームの『モンゲー』。混雑時はなかなか席が空かないほど大人気！

B1には『ガンダムDX』『KOF2001』『VF4』の猛者がわんさかいる！

●スタッフより
キャラクタープライズの豊富さが自慢。入り口前の『ポップン7』は、ギャラリーも付いて腕自慢に最適です。

人気音ゲーを完備

ゲームアロハ蒲田店

●大田区西蒲田7-1-11
☎03-3730-5477
●営業時間：10:00～24:00
（金・土・祝前日～25:00）

1Fがプライズ、2Fが音ゲー、3Fがビデオゲームフロア。特に音ゲーのプレイヤー人口が多く、腕前もハイレベルだ。

2Fの音ゲーフロアはスゴ腕の女性客が遊んでいた。

『ポップン7』も100円。ハイスピードモードでガンガン打ってます。

1/1～1/10 お年玉セール　プライズ大放出。スペシャル台もあり

最新作『KOF 2001』は、対戦台が2セット。

●スタッフより
ギター、ドラム、キーボードのセッションを実施中。アニメ＆ゲームキャラの景品を充実させております。

ファンタジーな建物で「バーチャ4」をプレイ

シネマジック

●大田区蒲田5-12-3
☎03-3730-2559
●営業時間：10:00～24:00

SEGA直営店だけあってか、新旧ともに自社製品が多め。『VF4』の対戦台も盛況だ。

全国大会予選など、SEGA公式大会が開かれることも多いぞ。

階段にはソニックとテイルズのフィルムコミックが！キネマの街のゲーセンだから？

●スタッフより
『VF4』への情熱、全身プリクラの充実度なら負けません！　極端なお店ですが、ぜひ一度ご来店ください。

「天草降臨」対戦台がフィーバー

amusement VIKING蒲田店

●大田区西蒲田7-65-1
☎03-5710-2786
●営業時間：10:00～24:00

『ウェーブランナーGP』で風になる少年。隣のおみくじ機の存在が謎。2002年には、3Fもビデオゲームコーナーとして、改装される予定だ。ホームページで情報を随時チェックしよう。

限りなく明るい雰囲気のゲーセン、がコンセプト。『連邦VS.ジオン DX』も4台配置で好評稼動中。『月華の剣士』『天草降臨』の対戦台がある。店舗数も増やしていきたいとのこと。

ビデオコーナーにはコミュニケーションノートや『天草』の対戦攻略本が置いてあるぞ。

毎月1日 VIKING Day　プリクラ含む店内ゲーム機がすべて100円

●スタッフより
きれいで明るい店内は、女性やファミリーのお客様に大好評!!　イベント・プライズ・新作入荷も頑張ります！

http://www1.odn.ne.jp/~viking

蒲田ちょっといい話

●GIOと同じ通りのゲーセンに『ハングオン』があるかも～。（通りすがりのヤンママ談）
●GIOの店先は銭湯のニオイがするけど、その辺りを掘っても温泉は湧かないと思う。
●来年『バーチャロンフォース』を入れたいッスね～、という願望はどの店もあるらしい。
●スーパーマンの荷物置き場で寝ると、京急蒲田最強のおばちゃんに怒られる。
●シルクハット系列は接客態度が三倍（当社比）。カラテカの主人公ぐらいオジギしてくれる。
●スーパーマンでは、京急蒲田最強のおばちゃんが写真を撮ってくれる（こともある）。
●今は亡きゲーセン「ZOO」の看板が放置プレイ。

発売直後ということで、『ポップン7』がどの店にも設置されて大人気。中でもシルクハット蒲田西口店の店先の台は、ヘビーポッパーのガールズたちが片手でバトルをやっていたよ（おジャマ攻撃なし）。そんなレヴェルの高い女学生たちが後ろに並んでいるのに、堂々とノーマルモードをプレイするゲセマブ探検隊はかなりの勇者といえるだろう。

スーパーマン

段ボールで遠光世代のおやじプレイヤー必見

●大田区蒲田4-15-10
☎03-3738-6488
●営業時間：9:00〜25:00

店員のおばちゃんを慕って集まる客たちはまるで家族のよう。一見ボロっちいが、計算されたレトロムードが演出されているゲーセン。バーチャやビーマニの有名ゲーマーもちょくちょく来店するぞ。『ドラゴンセイバー』など、オールドゲームもあり。

ドラムとギターの常連プレイヤーには、インターネットランキング全国クラスがいるぞ。神業見とけ！

学生たちに超人気『ポップン7』。スコア争いも熱くなりそうだ。

ビデオゲームもしっかりたっぷりあります。この昭和ゲーセンテイストがたまらん（笑）。

3月ぐらいから『VF4』の大会を開催予定。

●おばちゃんより

店構えはレトロですが、アットホームでゆっくり落ち着ける空間を提供できていると思っています。

プレイタウン178

対戦もメダルも楽しめる老舗

●大田区蒲田4-14-6
☎03-3735-4751
●営業時間：9:00〜25:00

2Fのビデオゲームフロアには、じっくり遊べるゲームが置かれている。シューティングやパズルを楽しんでみてはいかがだろうか。

1Fのメダルゲームで遊ぶ子供たち。けっこう大人もエキサイトしてたぞ。

対戦コーナーとは離れた所にパズルゲームがあり、静かにゲームが楽しめる。

メダル1000円購入すると、さらにメダルが増えるチャンスあり

●スタッフより

対戦格闘ものが好きな方、パズルものが好きな方のご来店をお待ちしています。

インターアクティヴガーデンGIO

メダルゲームへの演出がイカス

●大田区蒲田5-20-4
●営業時間：10:00〜25:00

落ち着いて楽しめる雰囲気のメダルゲームコーナーが中心のお店。『ガンダムDX』隠しモード解禁にリンクして、ガンダム系プライズを増強中。

対戦ゲームはすべて50円。隠し情報なども早めにアナウンスしてくれる。『Power Smash 2』などのスポーツ対戦ゲームが多いのも、この店の特徴。女性は、誕生日にはメダル100枚プレゼント。

『G I -LEADING SIREver.3』の顕彰馬レースでチャンピオンになると出走馬のネームが貼り出される。やり込む人にはうれしいサービスだ。

●スタッフより

人気のゲームは必ず入荷します。『KOF2001』『VF4』は当たり前！　ビーマニシリーズは『ポップン7』も当然あります！

シルクハット京急蒲田

京急蒲田の対戦格闘場

●大田区蒲田4-19-3
●営業時間：10:00〜25:00

1Fはメダルと音ゲー。2Fの対戦格闘は広めにスペースがとってあるが、いつもギャラリーで満員なのだ。プレイヤーのレベルも高いぞ！

『KOF2001』では強力な連続技マスターたちがぶつかりあっていたぞ。熱いぜ！　筐体のメンテナンスには細心の注意が払われている。万が一、ボタンなどの調子が悪い時は、気軽に店員さんへ。

『ガンダムDX』がこのように人気だが、選択機体はガンダム多し（笑）。蒲田の住人は、連邦の犬か？

●スタッフより

『ガンダムDX』が4台通信、3ラインで稼動中！　前Ver.も2台通信で好評稼動中です。ガンダム好きはぜひ！

未踏地域

青森、岩手、秋田、
山形、福島、茨城、
栃木、群馬、山梨、
長野、富山、石川、
福井、岐阜、静岡、
三重、滋賀、奈良、
和歌山、鳥取、島根、
岡山、山口、徳島、
香川、愛媛、高知、
佐賀、長崎、熊本、
大分、宮崎、鹿児島、
沖縄

Give me! 未踏地域ゲーセン情報！

早いもので、全国ゲーセンマップも23回目。調査してきた都道府県は、なんと13地域になる！

が、ここに来てCIAに匹敵する情報収集能力をもってしても、ネタが危うくなってまいりました。かくなる上は、チミたちゲセっ子の優秀なリサーチ能力に賭けるしかねえ。

っつうことで、自慢のゲーセン情報を編集部まで送るのだ。情報が来ないと、ゲセマップ探検隊壊滅。たとえ一軒の情報でも（まとまっていると助かる）、熱い情報プリーズなのだよーっ！！！

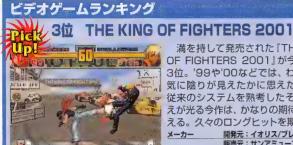
宛先はアルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。

ネタ不足マキシマムのゲームセンターマップでは、全国の読者からゲーセン情報を待ち受け中！　今まで紹介した地域でも、「新しいゲーセンが開店した」「潰れた」などの新情報がありましたら、逐一指摘してほしい。海外ゲーセン情報、遊園地ゲーセン情報などユニークなゲーセン情報もお待ちしてませう。自薦も他薦もOK。

ARCADIA DATABASE

アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! 3位　THE KING OF FIGHTERS 2001

満を持して発売された『THE KING OF FIGHTERS 2001』が今月初登場3位。'99や'00などでは、わずかに人気に陰りが見えたかに思えた。しかし、従来のシステムを熟考したその出来栄えが光る今作は、かなりの期待がうかがえる。久々のロングヒットを期待したい。

メーカー　開発元：イオリス/ブレッツァソフト　販売元：サンアミューズメント

ポイント　127.3

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	Virtua Fighter 4<SEGA-AM2/セガ>	207.7
2	2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト/開発・販売元カプコン>	157.4
3	初	THE KING OF FIGHTERS 2001<開発元：イオリス/ブレッツアソフト/販売元：サンアミューズメント>	127.3
4	3	CAPCOM VS. SNK MILLIONAIRE FIGHTING 2001<カプコン>	56.9
5	4	鉄拳4<ナムコ>	40.2
6	10	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン<発売元：バンプレスト/開発・販売元カプコン>	30.1
7	5	VIRTUA STRIKER3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	26.8
8	6	Power Smash2<ヒットメーカー/セガ>	20.1
9	8	TETORiS T.A. PLUS<アリカ/彩京>	6.7
9	7	式神の城<アルファ・システム/タイトー>	6.7

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up! 6位　pop'nmusic7

『pop'nmusic7』が、今月の初登場第6位。ほかの音楽ゲームとは一線を画す熱烈なファンに支えられていることがシリーズの強み。本作も、楽曲の増強のみならず、登場キャラクター名をユーザーから募るなど、ファンの視点を大事にしている稀なゲームだ。

メーカー　コナミマーケティング/コナミ

ポイント　57.3

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	4	DERBY OWNERS CLUBII<ヒットメーカー/セガ>	140.1
2	1	drummania5thMIX<コナミマーケティング/コナミ>	114.6
3	2	GUITARFREAKS6thMIX<コナミマーケティング/コナミ>	108.3
4	10	beatmaniaIIDX 6thstyle<コナミマーケティング/コナミ>	95.5
4	2	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FORCE<ヒットメーカー/セガ>	95.5
6	初	pop'nmusic7<コナミマーケティング/コナミ>	57.3
7	7	太鼓の達人2<ナムコ>	51.0
8	7	TIMECRISISII<ナムコ>	38.2
8	5	pop'nmusic6<コナミマーケティング/コナミ>	38.2
10	5	スリルドライブ2<コナミマーケティング/コナミ>	31.8

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
麻生アミュージアム	北海道札幌市北区北40条西4丁目1－1 パボッツ麻生ビル1階	☎011-736-6166
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
クラブセガ札幌	北海道札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
ゲームナイスティ	佐賀県佐賀市本庄町本庄506-9	☎0952-25-4448
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3階	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア バーディー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4階	☎042-724-1477
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3階	☎03-3200-0884
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4階	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1階～4階	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1階	☎06-6357-6677
ゲームプラザマルシン	愛知県刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
ゲームプラザトンガ王国	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1階	☎052-452-0304
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5－15－7	☎096-362-2711
スペースV1 廿日市	広島県廿日市市本町4－23	☎0829-34-3311
立川オスローゲーム第1店	東京都立川市曙町2-3-2 高柳ビル2階	☎042-527-9399
立川オスロー5	東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2階	☎042-529-7837
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階	☎0471-63-9844
ハイテクセガ金山店	愛知県名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
ハイテクセガパドック店	広島県広島市南区松原町5-15	☎082-262-3335
ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2－13－9	☎045-313-6435
ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2－11－11	☎029-274-4124
プラネットギオ	東京都杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1階	☎03-3220-3402
プラボ京都南店	京都府向日市森本町佃15-7	☎075-924-6262
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル地下1階・地下2階	☎03-3943-6735
八千代プレイランドカーニバル	千葉県八千代市八千代台東1－6－17 八千代コパボウル1階	☎047-485-2235

読者が選ぶ一番心に残ったSNKタイトル

Pick Up! 1位　THE KING OF FIGHTERS'94

先月号の読者アンケートによる「心に残ったSNKタイトル」。その第1位は『THE KING OF FIGHTERS'94』。誰もが待ち望んでいた、まさに夢の饗宴と言える他のゲームキャラ同士の対戦。それを独自のグラフィックセンス、ゲームシステムでまとめ上げることに成功。その人気はいまだに衰えていない。

ポイント　180.3

さて、それ以外のゲームは右表の通りだ。漠然とだが、ゲームセンターでの人気や売上などと、ある程度比例していると感じることができる。

取りあえず、90年代やNEO・GEOタイトルに絞ったアンケートではなかったが、結果的には対戦格闘が主流。多くの人が熱狂した『餓狼伝説SPECIAL』なども堂々3位。ストライカーシステムが入る前の最後の『K.O.F.』である『98』が4位。思わずうなずける結果になっている。

『サムライスピリッツ（初代）』はどうだろうか。年齢にもよるが、プレイ人気の最盛期は『真～』だと思われるが、インパクトという面で5位も納得だろう。

このほか、唯一対戦格闘ゲーム以外のタイトルとしてランクインしたゲームが『メタルスラッグ』であることも忘れてはならない。

このように、SNKゲームには多くの人気作が存在する。これらが積み上げてきた歴史もある。それは成功の歴史でもあるし、失敗の歴史でもある。版権元が移り、いずれは再生されるであろうこれらのゲームが、どんな歴史を繰り広げるのか期待したい。

順位	タイトル	ポイント
1	THE KING OF FIGHTERS'94	180.3
2	THE KING OF FIGHTERS'97	173.1
3	餓狼伝説SPECIAL	101.0
4	THE KING OF FIGHTERS'98	93.8
5	サムライスピリッツ	79.3
6	餓狼伝説	72.1
6	THE KING OF FIGHTERS'96	72.1
6	THE KING OF FIGHTERS'95	72.1
9	THE KING OF FIGHTERS 2000	64.9
10	真サムライスピリッツ	50.5
10	METALSLUG	50.5
12	餓狼伝説2	43.3
12	THE KING OF FIGHTERS 2001	43.3
14	幕末浪漫 月華の剣士	36.1
14	REALBOUT餓狼伝説	36.1
14	METALSLUG2	36.1
14	THE KING OF FIGHTERS'99	36.1
18	龍虎の拳	28.8
18	餓狼 MARK OF THE WOLVES	28.8
20	METALSLUG3	21.6
20	サムライスピリッツ 天草降臨	21.6

アクションゲームやシューティングゲームには、ゲームの原点がある

今冬発売された『斑鳩』は株式会社トレジャー（以下トレジャー）のアーケードゲームとしては二作目になる。『レイディアントシルバーガン（以下RS）』の発売から三年経ち、シューティングプレイヤーからは俄然注目度が高まっている。そこで今回は、トレジャーの代表取締役社長を訪ねた。

── まず始めに、トレジャー設立についてのお話をお聞かせください。

前川　会社設立のきっかけは、もっと自由に、自分たちで好きなものを作っていきたいと思ったからです。会社のポリシーとして掲げているのが「自由」そのものですから。

── 当時の苦労話などはありますか？

前川　それほど無いのですが……。どのメーカーから発売されるゲームでも、うちが作ったタイトルには、トレジャーという名前を出していきたいと思っていたので、その辺で当時は時々セガさんと、もめたりしたことがありますね（笑）。最近でこそ、下請け会社でも自社ブランドが打ち出しやすい傾向にありますが、当時は下請けメーカーの名前を出すことが難しかったんです。

ただし、それだけは、一番最初の『ガンスターヒーローズ』を出すときから、こだわっていた部分です。自分たちでやりたいことをやって、それをユーザーに伝えるためにも、トレジャーというメーカー名を表に出したかった。ゲーム画面はもちろん、ゲームカセットやCDの盤面からマニュアルやパッケージに至るまで、表記可能な場所にはできるだけトレジャーの名前を入れていただく、ということにこだわってきました。

── 当初から名前を出していくことにこだわってきたということですが、いいものを作っているという自信やクオリティの裏付けがあったからですよね？

前川　クオリティがあったかというと、「このクオリティを見よ！」というほどではないのですが……、ポリシーを持って、目新しくて面白いものを作ろうとしてきたという自負はあります。

また、「何でもあり」ということもキーワードです。『ガンスターヒーローズ』のときも、アクションゲームに入れられる要素は何でも入れてましたね。実験的な面を入れてみたりもしてましたし、それこそ自由に「何でもあり」で作っていました。

── 会社を設立されて、何年になりますか？

前川　来年でちょうど10年です。記念に10年分のゲームで使用している曲をアルバムにして出したいとか……まぁ、権利関係でいろいろ難しいのですが、「何かやりたい」という話は出ています。

会社名を打ち出すことを続けてきて、業界的にも認知してくださってる方には「ああ、あのトレジャーね」と言ってもらえるようになりました。そういう意味では、会社名を出していくことには成功したかな、と思っています。10年を機に何かやりたいですね。

──トレジャーらしいゲーム、とよく言われますが、どこにこだわっていますか？

前川　会社設立当初から、「これからはRPGの時代でしょ、なんでアクションばかり作ってるの？」などと言われてましたけれど、私たちは作りたいゲームを作ってきただけなんです。

また、「トンガってる」と言われることが多いのですが、ちょっと違う気がします。ゲームの種類には大きく分けて、「王道」と「コンセプト重視」の二つがあると思うんです。この両方を併せ持つタイトルを作ろうとすると、失敗しやすい。

うちは小さい会社なりに、他社にはできないこと、ちょっと違うゲームを作ろうとしているので、基本的に「コンセプト重視」でゲームを作るというのが主軸です。それが「トレジャーらしい」と言われているんだと思います。

そのせいもあってか、うちのゲームで遊ぶためには、それなりの慣れが必要なものが多いので、賛否両論もある。でも、そういったところを含めて評価してくれて「なんかトレジャーっぽい」と言われると逆に嬉しいですね。

また、大きなメーカーと違い、少人数で作っていますので、クリエイターの顔が見えやすい。自由に作っているから個性が出やすいということも「トレジャーらしい」ということにつながってるんだと思います。

──『RS』、『斑鳩』と、シューティングをアーケードゲームで出されましたが、これからもアーケードゲームの開発は続けていかれるのでしょうか？

前川　私はアーケードもコンシューマゲームの

株式会社トレジャー
代表取締役社長

前川正人

まえがわ・まさと

生年月日・1965年9月1日
出 身 地・福井県
学　　歴・東京理科大学経営工学科
職　　歴・コナミ(株)でのゲーム開発を経て、(株)トレジャーを設立
　　　　　以後、トレジャー全タイトルのプロデュースを手がける
趣　　味・ゲームを遊ぶことくらいしかない

トレジャーらしさの原点

セガのコンシューマ機「メガドライブ」専用ソフトとして開発された『ガンスターヒーローズ』(セガ／93年)を手始めに、歴代セガハード[illegible]ときたトレジャー。

98年には後継機種「セガサターン」と互換[illegible]を持つ業務用基板「ST-V」で『レイディアントシルバーガン』(セガ／98年)を発表し、アー[illegible]

その翌年「ドリームキャスト」との互換[illegible]レースゲーム『ガンビート』(未発売)の開発で[illegible]に[illegible]

一時はアーケード業界からの撤退も懸念されたが、2000年6月に『レイディアントシルバーガン』の続編的な位置付けとなる『斑鳩[illegible]

「アーケードゲームはこれからもやっています」と[illegible]トレジ[illegible]前川社長のお言葉。[illegible]だ見ぬ「プロジェクトRS3」、そして原点ともいえる「トレジャーっぽい」アクションゲー[illegible]

http://www.treasure-inc.co.jp/

ようにハードのひとつとして考えています。アーケードゲームはユーザー層が分かりやすいので、シューティングをアーケードに持ってくるということはアリだと思います。

逆に最近はコンシューマゲームの方が難しいぐらいです。例えばPS2はターゲットが広すぎてどこを狙うのかが見えにくいということがあると思います。メガドラのころは分かりやすかったんですけどね……。

いくらアーケードゲームが厳しいといっても、ターゲットユーザーの数を想定し、売り上げ想定数から逆算した予算で、今の技術レベルに合わせた作り方をしていけば、シューティングゲームだったら採算が取れる作り方ができると思います。

その分、開発者への負担が大きくなってるという話もありますが……。

── 得意なアクションゲームなどは出されないのですか?

前川　アクションをアーケードで出したいという開発チームがあれば、やる可能性はありますよ。しかし、今アクションゲームを作っている開発チームの中からアーケードで出したいという話は出てないので、今のところ可能性は低いんですけどね……。

あとは、うちで作っているアクションゲームはコンシューマー用に作ってますから、今のままだと、1コインで短時間遊んでもらうというアーケードゲームの世界には、向いていないんです。アーケード向けに最初から考えて作らなければいけないと思います。

── 望みがまったくない、というわけではないということですね。

前川　そうですね。逆に「アーケードでアクションをやらない」とは断言できませんね。

── 今後の予定を教えてください?

前川　アクションゲームやシューティングゲームには、ゲームの原点があると思うんです。ビデオゲームが本来持っている、手に汗握るリアルタイムの面白さ。そういった遊びを追求していきたいですね。

また、アーケードは、そのドキドキする遊びを表現しやすいハードだと思っています。そういう意味で、アーケードゲームは、これからもやっていきますよ。

── では、最後にユーザーへひとことお願いします。

前川　まだアーケードメーカーとしては新参者ですが、これからもアーケードゲームは制作していくつもりですので、『斑鳩』を遊んだ方は、良い点も悪い点も、いろいろと声を聞かせてくださると助かります。どうか、よろしくお願いします。

(2001年12月4日　中野坂上トレジャー本社にて)

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT™

首都高最速を目指せ!!

初心者でも安心!

ついに発売! 今回は、より詳しくこのゲームを解説していくぞ。また、興味はあるけどドライブゲームは遊んだことが無い……という人のために、初心者向けコーナーも用意。幅広いプレイヤーにレースに参加してもらいたい。

稼働中
使用基板：SYSTEM 246

Text：ずるずる㊥

ずるずるのドライビングインプレッション

斬新なライフゲージ制の導入で、ライバルとの激しいバトルを実現! 走行ミス時のダメージが勝負にかかわり、いい緊張感を生んでいる。「速くて上手い」走りが重要になるぞ。最後の最後まで勝負のゆくえが分からない熱いバトルを、ぜひ君も楽しんでくれ!

シナリオモード

デモ画面のライブ映像でシフトレバーを操作。最初にバトルをするライバルを決めよう。

タイムアタックモード

デモ画面のライブ映像時にブレーキを踏み、シフトレバーを操作して走るコースを決める。

しっかり覚えておこう!! プレイモード選びの手順

シナリオモードには、スタート地点、ライバルの人数、走行時間帯の組合わせによって528通りもの組み合わせがある。さらにタイムアタックに8コースと、乱入対戦まで存在する。まずは、間違わずに自分の遊びたいモードを選ぶ手順を確認しておこう。

湾岸MIDNIGHT コースの組み合わせは何と528通り!!

ライブ画面のコース(ライバル)セレクト順

1	C1内側	▶神田橋ランプ
2	C1外側	▶芝公園ランプ
3	新環状右回り	▶福住ランプ
4	新環状左回り	▶有明ランプ
5	横羽 上り	▶汐入ランプ
6	横羽 下り	▶芝浦ランプ
7	湾岸 上り	▶大黒ふ頭ランプ
8	湾岸 下り	▶13号地ランプ

VIEW CHANGE 視点切り替えを使いこなせ!

このゲームには、まんまドライバーの目線で運転するものと、ゲームではよく見かける自分の車を後ろから見下ろしながら運転するという、二つの視点がある。その二つの視点を切り替える装置がハンドルの左にある「視点切替スイッチ」だ。これを1回押すごとに二つの視点が切り替わる。その二つの視点の特徴については、下の写真を参照のこと。

ドライバーズ ビュー
視界が広いので、コースの状況を把握しやすい。ライバルとの具体的な距離感がつかみにくい欠点も。

ビハインド ビュー
自分の周囲がよく見えるので、ライバルをブロックする場合などに有利。細かい操作に向いた視点といえる。

乱入対戦の可否を設定しておこう

シナリオモードを一人でプレイたい……。生身のライバルとバトルしたい……。本作においては、乱入OKかどうかの意思表示が重要だぞ。

隣のプレイヤーが乱入OKなのか、そうでないのか? 画面表示で確認しよう。

●隣で誰もプレイしていない場合

乱入歓迎 ⟷ 乱入拒否

乱入されずに、ひたすらシナリオモードを遊びたいなら「乱入拒否」に。乱入歓迎だと、盛り上がったところで乱入され、水を差されることにも!? もちろん、乱入バトル上等なら「乱入歓迎」にしておき、臨戦態勢を整えておこう!

●隣で乱入拒否プレイ中

乱入歓迎 ⟷ 乱入拒否

この状態では乱入できないので注意。しかし、ここで「乱入歓迎」を選んでおくと、隣のプレイヤーが終わった後に乱入可能状態となる。ここで「乱入拒否」を選ぶと、隣から乱入されずにシナリオモードでのプレイになる。

●隣で乱入歓迎プレイ中

乱入する ⟷ 乱入しない

「乱入する」を選べば、隣のプレイヤーと即乱入バトルへ。バトルに勝った場合、その後シナリオモードがスタートするぞ。バトルせず、シナリオモードをプレイしたければ「乱入しない」を選んでコインを投入しよう。

湾岸事典 マシンの特徴①：●スカイラインGT-R V・specⅡ(BNR34)：(P)★★★(H)弱アンダー ●スカイラインGT-R V・spec(BCNR33)：(P)★★★(H)アンダー ●スカイラインGT-R(BNR32)：(P)★★★(H)アンダー ●シルビアSPEC-R(S15)：(P)★★(H)弱オーバー ●RX-7 TypeRS(FD3S)：(P)★★(H)弱オーバー ●サバンナRX-7∞(FC3S)：(P)★(H)弱オーバー ※注(P)：★の数が多いほどパワーがある (H)：ハンドルを切った分より曲がらない「アンダーステアリング」か、その逆「オーバーステアリング」かを表す。「弱」はその度合い。

初心者必読 ドライブゲームで遊ぼう! 1からのドライブゲーム

「ハンドルって何?」なんて人は居ないだろうけど、ドライブゲームに抵抗がある人は結構多いはず。まずは本作を機会に触ってみよう!

「オツリ」はいらない! 初心者講座開講!

原作付きということもあってか、慣れない走りをしている人をよく見かける。初めてだとうまくいかないもので、コーナーのたびにフラフラと「オツリ」をもらっている。「オツリ」とは、コーナーの出口で車のオシリを振り出してしまうこと。コーナーへオーバースピードで進入していることと、コーナリングの際のコース取りのまずさが原因だ。

さて、そうした初心者にもドライブゲームの魅力に気付いてもらうべく、「ドライブ入門記事」を企画してみた。走って曲がって止まる。この三つを押さえれば「オツリ」をもらうこともなくなるはず。早速いってみよう!

ゲーム前にデモ画面をよく見て、遊び方を確認すればお金の節約にもなる。

意外に難しい? 真っすぐ走行

では、基本となる操作方法に触れていこう。まずは基本となる「真っすぐ走る」ことだが、これが意外に難しい。少しでもハンドルが傾いていると、当然車はその方向に進んでいく。単に真っすぐ走るにも、ある程度の緊張感が必要なのだ。

しかも、この「真っすぐ走る」技術は直線だけでなく、カーブを抜ける際にも使えるという例をここで紹介しよう。

ゆるいカーブは直線で走る!

例えばC1内回り谷町JCTの、ゆるい左カーブの進入。ここから次のゆるい右カーブへ……

右カーブで車体をイン(内側)へ向けた後、ハンドルを真っすぐに。すると、直進で抜けることができる。

ゆるいカーブの内側同士が線で結ばれれば、直線で抜けられる。この発想が大事なのだ。

速度に注意! こうして曲がろう!

直線の走り方の大切さが少し分かったところで、お次はドライブゲームのカナメである「カーブの曲がり方」。

単純にカーブを曲がるだけであれば、できる限り速度を落としてしっかり曲がればいい。だが、ゲームの舞台がレースとなればそうもいかない。「速く」かつ「正確に」曲がることがキモになってくるだ。

ここでは、基本となるカーブの曲がり方と考え方をいくつか紹介する。いかにミスをしないで、速く走れるか? 要点を説明していこう。

カーブの手前では「曲がる方向」と「きつさ」が表示される。それを見て対応しよう。

きついカーブは「スローイン・ファストアウト」で!!

カーブの手前で必ずブレーキ!

きついカーブの進入時は、曲がれる速度に落とすための距離が必要になるので、減速の準備。

直進状態で減速を行ない、ハンドルを切る前に曲がれる速度に合わせる。ここが「スローイン」。

曲がれる速度になっていれば、インを通って曲がれる。きついカーブほど速度を落とすこと。

曲がり切ったらハンドルを戻してアクセルを踏み、加速。ここが「ファストアウト」の部分だ!

➡右の図と写真が、カーブを速く走り抜ける基本「スローイン・ファストアウト」。

カーブを曲がる際、まずは**カーブ手前で速度を落とし、曲がる時の慣性で車がコース外側に出ないようにする。**そして、**カーブの内側に沿って曲がり、車の向きが変わり切ったら一気に加速して**カーブを抜ける。

この順序で最短距離を速く走り抜けていく方法が「スローイン・ファストアウト」。その名の通り、カーブに対して**「スローイン(ゆっくり入り)」「ファストアウト(速く出る)」**だ。

連続するカーブは「アウト・イン・アウト」でつなぐ!

減速し過ぎても、ぶつかるよりマシだ!

連続するカーブの最初の入口は、通常のスローインと同じように減速して進入していく。

最初のインを通ったら速度を上げて抜けていく。だが、次の左カーブの進入を考えると……

アウトにふくらめないので真ん中辺りで切り返し、左カーブのインへ切り込んでいく。

最後はファストアウト。こうして、アウト～イン～アウトとつないでいくわけだ。

⬅一方、左にある図と写真が、連続するカーブを速く走り抜けるためのテクニック。

まずカーブの手前、**曲がる方向に対して道の反対側に車を寄せ(アウト)、曲がる時はカーブの内側に切り込み(イン)、曲がった後は慣性にまかせてカーブの外側に抜ける(アウト)。**これが「アウト・イン・アウト」という走り方だ。

先の「スローイン・ファストアウト」と組み合わせることで、最短の距離を最速スピードで抜ける頼もしいテクニックになるぞ。

覚えれば役立つ! コース難所の暗記

真っすぐ走って曲がることができればコースを完走できるか、というとそうでもない。走るコースがどんな形をしているのか、次にどんなカーブが待っているかを知っているかどうかで大きく変わる。**画面表示や画面右下のマップに注意を向けつつ、自分が苦手な部分を覚えたい。**心の準備ができていれば、致命的なミスを回避できるはずだ。

本作では、「!」が何かしら障害物があるという表示。その後は、注意すべきだろう。

例えば、ここの「!」は料金所。普通は停止をするところだが、レースでは……

湾岸事典 マシンの特徴2:●ランサー EVOLUTIONⅦV GSR(CT9A):(P)★★(H)ニュートラル ●ランサー EVOLUTION V GSRⅦ(CP9A):(P)★(H)ニュートラル ●インプレッサWRX Sti(GDB):(P)★(H)ニュートラル ●インプレッサWRX Sti versionⅥ(GC8):(P)★★(H)ニュートラル ●スープラRZ(ZJA80):(P)★★★(H)ニュートラル ●MR2GT-S(SW20):(P)★★(H)オーバー ※注(H):「ニュートラル」は、オーバーとアンダーの中間

湾岸MIDNIGHT
これがバトルの舞台だ!!

バトルの舞台となるコース、首都高をリアルに再現したのが、右にあるマップだ。

このコースマップ上には、内回り、外回り、上り、下りのコース部分と、分岐や路線が変わるジャンクションの部分、障害となる料金所や橋脚を記入した。そして、走行中に出るコーナーの表示を各コーナーの部分に色付け(減速が必要なイエロー、レッドのみ)して、攻略と直結したマップにした。コースの流れを把握しながら、カーブの大きさも覚えていくといいだろう。右下の小さいマップは、左ページに対応したエリア図だ。

また、シナリオモードでコースイン(開始地点)するランプの場所も入れたので、どこから始まるかが分かるだろう。

COLUMN 時刻の変化

このゲームでは、プレイする時間帯(実際の1分がゲーム中の1時間)によって、状況が変わることを知っておくと攻略しやすくなる。特にタイムアタックモードに大きく影響を及ぼす。一体何が変化するのか？

ライブ画面に時刻が表示されている。午後11時から始まり午前4時まで。選んだ時刻によって、アザーカーの量が違うのだ！

「！」マークの先は、極端に道幅が狭くなる。画面表示を見逃さないようにすべし！

シナリオモード コース順路表

- C1都心環状線内回り（神田橋ランプ）
- 浜崎橋JCT
- 右へ
- 芝浦JCT
- 左へ
- 11号台場線下り
- 有明JCT
- 右へ
- B湾岸線下り（13号地ランプ）
- 大黒JCT
- K5大黒線上り
- 生麦JCT
- K1[illegible]ランプ）
- 1号羽田線上り
- 浜崎橋JCT
- 右へ
- C1都心環状線内回り
- 江戸橋JCT
- 右へ
- 6号向島線下り
- 箱崎JCT
- 9号深川線（福住ランプ）
- 辰巳JCT
- B湾岸線下り
- 有明JCT
- 左へ
- 11号台場線上り
- 芝浦JCT
- 1号羽田線上り
- 浜崎橋JCT
- 左へ
- C1都心環状線外回り（芝公園ランプ）
- 浜崎橋JCT
- 左へ
- 1号羽田線下り（芝浦ランプ）
- K1横羽線下り
- 生麦JCT
- K5大黒線下り
- B湾岸線上り（大黒ふ頭ランプ）
- 有明JCT
- 右へ
- B湾岸線上り（有明ランプ）
- 辰巳JCT
- 左へ
- 9号深川線上り
- 右へ
- 江戸橋JCT
- 右へ
- 箱崎JCT
- C1都心環状線内回り
- 最初に戻る

湾岸事典 自分が選べるマシンのカラーの数その1：●スカイラインGT-R V・specⅡ（BNR34）：7色 ●スカイラインGT-R V・spec（BCNR33）：6色 ●スカイラインGT-R（BNR32）：6色 ●シルビアSPEC-R（S15）：6色 ●RX-7 TypeRS（FD3S）：5色 ●サバンナRX-7∞（FC3S）：5色

中速コーナーが点在 いかに速度を維持するか!?

BATTLE AREA 横羽線

大黒JCTから生麦JCTを経由し、横羽線へ合流。羽田線を抜けた芝浦JCTまでが横羽線。

大黒線は比較的高速で飛ばせるが、横羽線に入ると細かいコーナーも多くなる。画面表示にも気を配っておこう。

生麦JCTで右への急カーブ。ここを曲がると横羽線へ。中高速コーナーが連続するぞ。

中･高速のコーナーが連続する場所では、ハンドルを切る角度に注意して、カーブのインとインを結ぶように抜けよう。横羽線から羽田線へのつなぎでは、湾岸線同様に料金所が存在する。「！」の表示に注目すべし。

上りの料金所は平和島。下りは神奈川県に入った直後の大師にあるぞ。

羽田線は、中速コーナーが多い。うまくラインをつなげられるかどうかが重要になる！

羽田線に入ってもテクニカルなコーナーの連続。気を抜かずに集中しよう。芝浦JCTのすぐ先には、浜崎橋JCTがある。分岐先を確認しつつ走ろう。

低速コーナーの連続 速度を落とし過ぎるな！

BATTLE AREA 環状線

浜崎橋ジャンクション（以下JCT）から環状線を外回りで回り、浜崎橋JCT.に戻ってくるこのコース。その特徴的な部分を見ていこう。

JCTから芝公園辺りでは、右から左、左から右というクランク状になったコーナーが連続する。こういった場所では、コーナー手前に表示される画面情報が役に立つ。

谷町JCT手前辺りから、それほどきつくないコーナー構成になってくる。各コーナー共できるだけ直線的にラインを取り、最短コースで走れるようにしよう。

谷町JCTから江戸橋JCTまでは、トンネルが連続するのが特徴。視界が悪いので、ここも画面表示をしっかり確認し、速度調整とハンドルワークで切り抜けよう。

トンネルの壁、消音壁が前方の視界を遮り、その先を視認することができない……。画面表示を頼りに走り抜けろ！

環状線のC1に多く見られるクランク状のコーナー。インからインへのラインのつなぎ方が重要になるぞ。

各JCTには、赤い表示の急カーブがほぼ確実に存在する！ しかし、JCTごとの分岐の展開を知っておくことで、大きなミスからは免れるだろう。

もともと川だった場所が首都高になってここは橋脚が……何とコースの中央に!?

江戸橋JCTから浜崎橋JCTまでは、本来川だった場所（川底！）をうねりながら走っていく。道中には、橋脚がコース上で邪魔をする。また、このエリアもクランク状のコーナーが存在するため、画面表示の色と形に注意して走るようにしたい。川底から這い上がったら、3車線になり再び浜崎橋JCTへと戻ってくるぞ。

低速から高速まで テクニックで勝負!!

BATTLE AREA 新環状線

江戸橋JCTから箱崎JCTを回り、辰巳JCT〜有明JCTを経由。そして最後に浜崎橋JCTへ抜けていく、新環状線外回りコース。ここの特徴を解説していこう。

箱崎JCTを西側から入ると深川線への分岐が存在。どちらを通る方が得？　当然……。

箱崎JCT〜深川線では、両サイドにある分岐と深川線の中速コーナーに注意。辰巳JCTからは、超高速エリアである湾岸線へ。

深川線から湾岸線西行きコースへと抜ける際には、急カーブに注意。ここ以降は超高速バトルのエリアだ。さあ、アクセルを踏み込むぞ！

有明JCTから台場線に入る。おなじみレインボーブリッジを渡ったら、芝浦JCTを経由して羽田線に合流する。その後、浜崎橋JCTへ向かうぞ。

台場線のレインボーブリッジを台場側から渡り、浜崎橋JCTへ。超高速コースからテクニカルコースへと一変する。気を付けろ！

アクセルベタ踏み！ 超高速でバトル!!

BATTLE AREA 湾岸線

有明JCTから湾岸線を西に向かい、13号地ランプを通過して東京湾トンネルへ。アクセル全開の超高速エリアだ！

湾岸線、下りの料金所は羽田にあり、上りは大井にある。上下線で違う場所にあるのだ。

「！」表示の先には、料金所がある。無事に通り抜けたら、大黒JCTまで再びアクセル全開で飛ばせる高速エリアが続く。

湾岸線の最西端にある大黒JCT。この分岐の急カーブを曲がったら、大黒線を経由して内陸を走る横羽線へと抜ける。

全国の強者と競え!! インターネットランキング

本作で遊べるモードのうち、「ストーリーモード」と「タイムアタックモード」において、メーカー主催のインターネットによる記録の集計が開催されるぞ！　腕に覚えのある人は、ゲームが終わった後に出るパスワードを書き写し、チャレンジしてはどうかな？

http://www.namco.co.jp

湾岸事典 自分が選べるマシンのカラーの数その②：●ランサー EVOLUTIONⅦ GSR（CT9A）：7色 ●ランサー EVOLUTION Ⅴ GSRⅦ（CP9A）：5色 ●インプレッサWRX Sti（GDB）：4色 ●インプレッサWRX Sti versionⅥ（GC8）：4色 ●スープラRZ（ZJA80）：7色 ●MR2GT-S（SW20）：5色

ボクは……あの人に……勝ちたい!

インプレッション

怒濤の売れゆきを見せるPS2版で、時間を気にせず通信対戦をやり込むのもいいけど、やっぱり本作の魅力は気心の知れた仲間と組むチーム戦。コンシューマ版でスキルアップし、ゲームセンターでチーム戦のノウハウを身に付ければ、怖いものナシだ!!

鹵獲(ろかく)モビルスーツが加わり、『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(以下DX)』の戦局は大きく変化した! 今回は、鹵獲モビルスーツの混成チームを中心に、気になるシールドや空中戦を解説するぞ!

発売元:(株)バンプレスト
開発元/販売元:(株)カプコン
使用基板:NAOMI
稼働中

向きが重要!!
シールド考察

何度命を救われたか、分からないほどお世話になっているシールド。今一度、耐久値と構える向きを確認しておこう。 Text:ももやん伍長

シールド基礎おさらい

シールドの耐久値はプレイヤーとCPU、初期状態と半壊状態に分かれている。プレイヤーとCPUでは多少の差があり、CPUのシールドは壊れやすく設定されているようだ。初期状態と半壊状態には差が無く、同じだけの耐久値を持っている。

シールドには連続ダメージの補正などは適応されないので、実際より耐久力が低く感じるかもしれない。また、2段階で壊れるシールドは、どんなにダメージを受けてもいっぺんに壊れることはない。例えばガンダムのシールドが220ダメージを受けても一気に全壊することはなく、半壊してストップし、もう110ダメージを受けると壊れる。

シールドの構え方向は、射撃時と格闘構え時で異なる場合がほとんど。下の写真にまとめたので、確認してほしい。どの状態のとき、どちらに体を向けるのがいいのか、ある程度これで分かるはずだ。

ちなみに、陸戦型ガンダム、陸戦型ジムは装備によって構え方が異なる。陸戦型ガンダムはマシンガン、180mmキャノン、ミサイルランチャーは同じ構え、ビームライフルとロケットランチャーは異なるので、射撃だけで3種類の構えがあるのだ。

『DX』版 機体別シールド耐久値

	シールド(初期状態)		半壊したシールド部分	
	人間	CPU	人間	CPU
ガンダム	110	88	110	88
GM	80	64	80	64
陸戦型ガンダム	110	88	―	―
陸戦型GM	80	64	―	―
ゲルググ(シャア専用ゲルググ)	60	64	60	64
グフ	100	80	100	80
ギャン	700	560	―	―

ガンダム

GM

陸戦型GM

グフ

陸戦型ガンダム

ゲルググ(シャア専用ゲルググ)

ギャン

シールド補足: 上の写真でグフの抜刀時、射撃時の構えを載せているが、グフは抜刀してしまうと射撃を使っても抜刀状態をやめることはない。構えを戻したい場合には、抜刀状態でサブ射撃のヒートロッドを使えば非抜刀の状態になる。シールドの存在は意外と大きいので、構えの向きを把握して、有効に活用できる方向に動くようにしたい。

真の最強コンビはどれだ!?

戦力コスト考察 最新版

鹵獲モビルスーツによって、ほぼすべての機体が組み合わせられるようになった。その可能性は無限大、両軍入り乱れての激戦が終わることはないぞ。

Text：がっちん

柱にするなら……やっぱりガンダム！

本作で最も優秀であろう機体、ガンダム。地球連邦軍機体同士の組み合わせでも、GM、ガンタンク、陸戦型GMと組んだ際のバランスのよさは証明済みだ。

この「一度ずつ撃破されても構わない」組み合わせを念頭に置いた、ジオン公国軍との組み合わせはどうだろうか。

ここで筆頭に挙げられるのがゾック。記事内でもピックアップしているように、メインと支援の役割分担がはっきりしており、チーム方針が明確である。シャア専用ザク辺りも、プレイヤーの好みによるが使いやすい。コストだけ見るなら、量産型ズゴックと組むのもいいだろう。

役割がしっかりしている、ゾックとの組み合わせ。ガンタンクより強力との噂も。

安定度では定評のある、ガンダムとGM。これをしのぐコンビはあるのか？

数で勝負!! 人海(?)戦術でいけ！

総コストをうまく利用すれば数で勝負できるのも、本作の面白い部分だ。それが顕著に表れるのが、コスト195という、全体の3分の1以下の機体の存在である。

GMとシャア専用ザクがそれに相当し、これらの機体とコスト200の機体が組めば、3回撃破されても（コスト195を一度含む）作戦失敗にならない強みがある。

コスト200の機体は意外に多く、その組み合わせも多岐に渡る。ガンダム2機チームなどを相手にするとかなり厳しいが、ねばり強さがあるので大物食いもある。

元祖195といえばGM。ガンダムと組んでもガンタンクと組んでも使いやすかった。

前作よりコストは上昇しているが、195と安価。数で押すには適任だ。

お互いのバランスを考えたコンビなら？

総コストのちょうど半分である300、このコストに当てはまる機体はギャンと量産型ゲルググである。この2機体を中心にチームを組み立てると、戦力的にバランスの取れたチームを組める。パートナー候補は、ガンキャノンや陸戦型ガンダム、そのほかシャア専用ズゴックやドム辺りもコスト的には組みやすい。

このチームのメリットは、お互いがある程度高い戦闘力を保有しているということ。それぞれが単独でも十分に力が発揮できるのが心強い。主力と支援という枠にとらわれずにプレイできる。

ただし、注意したい点が一つだけある。コスト300のギャンもしくは量産型ゲルググが立て続けに撃破されてしまうと、それだけで作戦失敗となることだ。一度ずつ撃破されても構わないところがこのチームのメリットの一つ。高コスト機体が続けて破壊されることだけは避けたい。

なお、300未満の機体同士ならコストをあまり気にせずプレイできる。ガンキャノンと陸戦型ガンダムの組み合わせなどが好例。中堅どころの性能を持っているので、双方が一度ずつ撃破されてから勝負……といったところか。

ほかでは、シャア専用ズゴックと陸戦型GMの組み合わせなどもオススメ。シャア専用ズゴック1回、陸戦型GM2回の撃破であれば、総コストは590と絶妙な数字で踏みとどまるのがポイント。

まとめると、どんなチームでも完全無比ではない。どちらの敵を撃破すればいいか、どちらの味方が生き残るべきかを理解して、総コストを有効に活用しつつ戦おう。

ギャンの性能ならコスト300でも高くない!?　狙われやすいが攻撃あるのみだ。

シャア専用のコストアップに伴い、量産型機体が注目されるようになった。期待大。

鹵獲モビルスーツがらみのオススメコンビは？

両軍入り混ざった組み合わせになっても、チームを構成するコツは変わらない。総コストを計算しながら、相性を分析してみよう。

ガンダム＋低コスト機体であればゾックか？　ガンダムの高機動力とゾックの堅固さは強力。

ほかには、ガンキャノンと陸戦型ガンダムがコスト的に安めで機体性能が高い。組み合わせやすい機体も数多いぞ。

鹵獲機体を含むオススメコンビ

ガンダム(375)	ゾック(200)
シャア専用ザク(195)	ガンタンク(200)
ギャン(300)	ガンキャノン(250)
ギャン(300)	陸戦型ガンダム(225)
量産型ゲルググ(300)	ガンキャノン(250)
量産型ゲルググ(300)	陸戦型ガンダム(225)
シャア専用ズゴック(250)	陸戦型GM(170)

総コストの半分以下なので、ガンキャノンがらみの組み合わせは選択肢が多い。

陸戦型ガンダムを含む組み合わせも見逃せない。コストの割に活躍の場も多い。

もともと両軍には、同コストの機体がバランスよく配置されていた。コスト375はガンダム、シャア専用ゲルググ。250はガンキャノン、シャア専用ズゴック。225は陸戦型ガンダム、ドム、200はガンタンク、ゾックなど。195はGM、シャア専用ザク。170は陸戦型GM、アッガイ。似たような存在もあれば、違う性質の機体もある。同コストの機体では、どちらがお得かな？

ガンキャノン & 量産型ゲルググ

戦力コスト：250
戦力コスト：300

戦況を操作しろ！

ガンキャノンが戦場の中心となり、それをサポートする量産型ゲルググ（以下ゲルググ）。この奇妙な取り合わせが、思った以上にバランスがいいのだ。

Text：ももやん伍長

珍しく、ガンキャノンが戦場の中心に出て戦うことになる。ビームライフルで確実に仕留めよう。

ガンキャノンの役割といえば、中距離からのサポート、砲撃モードでの大ダメージといったイメージが強い。しかし、このチームではガンキャノンが戦力の中心となるのだ。

基本的には、ガンキャノン砲を控えて、歩きながらのビームライフルを多用する。ガンキャノン砲を多用しない理由は、足を止めたくないからだ。ガンキャノンは機動力が低いので、戦場の中心から離されてしまうと、なかなか復帰できない。戦場から取り残されると、ゲルググが集中砲火を浴びることは必至。助けにいくこともできないだろう。

コストの高い機体をターゲットにした場合、ゲルググとの十字砲火を狙っていく。当然ビームライフル中心なのだが、ヒットが望めるような状況であればガンキャノン砲も使っていこう。スキあらば砲撃モードでのビームライフルも使いきたいが、戦場の中心で足を止めて狙うのは少々無理がある。確実性に欠けるなら、無理する必要は無いぞ。

基本的に狙われる立場ではないので、積極的に前へ出るように。戦場から離れないよう、常に動きながら攻撃すること。遠距離型の機体を相手にした場合に限り、けん制としてガンキャノン砲を使ってもいいだろう。

ガンキャノンは、積極的に前へ出ること。ゲルググとの十字砲火を狙っていこう。

ガンキャノン砲は足を止めて撃つので、極力使わないように。戦場から離れてしまうぞ。

全体を見渡し、常にサポートに回るように動くことが大切。戦況を操作するのは、ゲルググの役目だ。

ゲルググの基本的な役割は、ガンキャノンのサポートである。戦力コスト的に狙われる立場にあるので、無理に前へ出るのではなく、後方からの援護射撃に徹しよう。

キープするポジションは、ガンキャノンの後方。ガンキャノンを中心に置くように、ゲルググプレイヤーがうまく動くことが大切だ。どちらの相手もゲルググを狙ってくるはずなので、十字砲火を受けないように逃げる必要がある。しかも、ガンキャノンの機動力を考え、離れ過ぎないように動かなければならない。

攻める際の立ち回りは、ジャンプをうまく使い、空中からの射撃でコストの高い機体を狙っていく。ゲルググの欠点は弾数の少なさなので、無駄撃ちはなるべく控えたい。

よって、ゲルググは勝利への最短距離を目指すよう、今倒すべき敵を狙っていくべきだろう。ゲルググのポジションによっては、ガンキャノンの十字砲火が期待できるので、位置取りは重要だぞ。

また、量産型ゲルググはシャア専用ゲルググと比べると、格闘能力で多少劣る。無理な格闘は死を招く恐れがあるので、徹底した遠距離戦を挑んでもいいだろう。ゲルググの2回撃破が最短の負けパターンなので、粘れるだけ粘ろう。

戦場を監視する……そんな感じで、後ろからガンキャノンをサポートしよう。

空中からの狙撃で、ガンキャノンとの十字砲火を狙う。接近戦は控えよう。

足の遅さを考慮して

このチームの長所は、コストパフォーマンスの高さにある。量産型ゲルググとガンキャノンが1機ずつ撃破されても戦力ゲージは50残る。撃破しても高いスペックを持っているゲルググと、攻撃力と防衛能力に優れているガンキャノンが、新品の状態で復活してくるのだ。相手にとって、これほど苦痛なものはない。

負けの最短パターンはゲルググ2回撃破。敵もそれを狙ってくるだろうが、戦場の中心にいるガンキャノンがかなり厄介なはず。ゲルググに集中すればガンキャノンが邪魔をするという構図は、前作のシャア専用ゲルググ&キャンの最強チームに似ている。

しかし、ガンキャノンは機動力がないので、お互いが位置を把握して動く必要がある。ガンキャノンが砲撃などしていれば戦場から取り残され、ゲルググが孤立してしまう。ゲルググ側も、狙われているからといって考え無しに逃げ回っては、ガンキャノンの支援を受けることができないぞ。レーダーを活用して、位置関係を意識しつつ戦おう。

このチーム編成では、遠距離での砲撃など意味が無い。積極的に前線で戦おう。

お互いの位置を把握していれば、十字砲火も狙いやすいぞ。

ゲルググ集中攻撃！

このチームの最短撃破パターンは、ゲルググ2回撃破だ。もちろんこのパターンを狙っていくのだが、ガンキャノンの存在が非常に厄介である。ゲルググに集中していれば、背後からガンキャノンに攻撃を受けやすいからだ。

ガンキャノンの役割を無効化するには、機動力を駆使して戦うこと。ゲルググを中心に置くよう動くしかないのだ。なかなか難しい注文だが、ガンキャノンを相手にしている余裕はない。ステージなどを利用して、分断を狙おう。

ガンキャノンが厄介だが、ゲルググを集中攻撃するしかない。

ステージを利用して分断するのが理想。ガンキャノンを追い払おう。

G事典

チーム戦補足：ガンキャノンを中心としたチームはいろいろ考えられたが、一番しっくりきた僚機が量産型ゲルググだった。ギャンのサポートに回るチーム案もあったが、やはりガンキャノンがついていけず、サポートに回り切れないうちにギャンが撃破されてしまうことが多かった。同様に、シャア専用ズゴックもサポートし切れず、各個撃破されやすい。

モビルスーツ
画援MS徹底活用戦術

ガンタンク＆シャア専用ザク

戦力コスト：200

戦力コスト：195

総機体数は4機分!?

低コストが魅力的な、両機体のコンビ。シャア専用ザクが、いかに相手を混乱させられるかが勝負の分かれ目だ。ひるむことなく近距離戦を仕掛けろ。

Text：がっちん

簡単に撃破されたとしても、その分相手にダメージを与えることが、シャア専用ザクの重要な役割だ。

選択する武器は、地上戦を想定するなら足止めの意味でザクマシンガン、宙域ならザクバズーカが基本となる。

支援役というイメージが色濃いシャア専用ザクではあるが、このチームではあえて先陣を切っていこう。相手にもよるが、自分が撃破されるまでに、どれだけ敵の耐久値を減らすかが勝負になる。

そのためには、ザクマシンガンは積極的に撃つこと。弾切れを気にしている余裕は無い。後は地上戦にこだわらず、ジャンプからの射撃も多用していこう。ザクマシンガンは地上で撃った方が狙いを定めやすいが、相手からも狙われやすい。ザクマシンガンはとにかく手数が決め手なので、片方の相手にこだわらず、両方に射撃したい。けん制するだけでも十分意味はあるぞ。

後は僚機のガンタンクを少しだけ気にしながら進軍しよう。極端な話、2回撃破まで なら気にしない心構えでOK。

シャア専用ザクは、主役としての活躍を狙ってみよう。支援だけでは終わらないぞ。

ジャンプからのザクマシンガンはかなり有効。相手からすればかなり嫌らしい。

ザクバズーカの威力も魅力的だが、地上戦ならザクマシンガンの方が無難だろう。

弾切れを心配する必要が無いガンタンク。チームにおける真のダメージ源は、ガンタンクの射撃にかかっている。

ガンタンクの役割は、いつも通りの支援である。砲撃が有効そうな地形、相手であれば迷わず行なっていくこと。僚機であるシャア専用ザクのザクマシンガンがヒットするだけで相手の動きは鈍くなり、その分ヒット率も上がる。場合によっては、シャア専用ザクが1回撃破されるまでは砲撃のみ、というプレイスタイルを取っても構わない。

もし、ザクマシンガンと砲撃で押しているようなら、無理に戦法を変える必要は無い。

問題は僚機が撃破されたときである。シャア専用ザクの出現位置にもよるが、相手2機が一斉に襲いかかってくる可能性が高いことに注意。ここだけは生き残りに全力を尽くし、簡単に撃破されてはならない。ここでガンタンクがやられると、相手にしてみれば各個撃破成功という理想的な展開になるからだ。

さて、近い距離での戦闘も基本通りこなせばいい。キャノン砲でダウンを奪い、僚機の負担を軽くすること。ガンタンクは低コストだが「撃破されていいのは一度だけ」ということを肝に銘じておこう。

ときには徹底した砲撃モードを決め込んでもいい。僚機が粘れば効果がある。

相手の死角から狙撃。ターゲットをこまめに変えてチャンスをうかがっていこう。

集中砲火で速攻撃破

ザクを素速く倒すことがカギとなる。手間取ると、足元をすくわれるぞ。

シャア専用ザク撃破から復帰までの間に、倒せないまでも大ダメージを与えよう。

お互いが何となく戦っていては、シャア専用ザクとガンタンクの数の前に圧倒される可能性がある。火力を集中させ、確実に撃破していきたい。

基本方針は、シャア専用ザクを撃破した後ガンタンクを集中的に攻撃。シャア専用ザクが戦列に復帰したら再び集中して攻撃する……という形になる。これを3回繰り返す間に、ガンタンクを1度でも撃破できればいいということだ。シャア専用ザクを短時間で倒すことが、このチームから勝利する際の近道となる。

混戦は上等!!

このチームでは、お互いの位置関係はあまり意識しなくていい。十字砲火ならば避けにくい、などと考える必要も無い。これは、ザクマシンガンがヒットさせやすいということと、お互いが相手の死角から攻撃することが狙いであるためだ。ただ、両者の距離はある程度近い方がいい。

それらを考慮し、ガンタンクを狙っている敵をシャア専用ザクが撃つ、またはその逆を徹底していきたい。自分が狙われていないなら図に乗り、反撃されたらしたたかに逃げる、というスタイルを貫こう。

ガンタンクが砲撃中は、シャア専用ザクが引き気味に立ち回ることを意識するのも必要。ザクマシンガンで挑発する程度でいいだろう。

最後に注意点として、強力な相手に狙われた場合は、ムキにならないことを挙げておく。さすがにガンダムなどを相手にすると分が悪い。2対1で攻められていないだけで十分としたい。僚機の援護を期待するか、撃破される前に少しでもダメージを与えることに専念しよう。

強力な相手には、まともに組み合わないこと。のらりくらりと戦うことも重要になる。

シャア専用ザクが乱戦を作り出し、ガンタンクが射撃する。これを基本方針としたい。

チーム戦補足：どちらの機体も、天敵ともいえる相手には注意を要する。シャア専用ザクのような小兵は、大ダメージのビームライフを持った機体が天敵。これら2機に攻められると、瞬殺される危険性がある。一方のガンタンクは、マシンガン系の機体が苦手だ。ギャンのような格闘に特化した機体相手も苦しいが、弾幕で完全に足止めされると自由を奪われる。

援護MS（モビルスーツ）徹底活用戦術

ガンダム＆ゾック

戦力コスト：375
戦力コスト：200

最高峰の火力と防御力

頼れるコスト200、粘れるコスト200、戦力となるコスト200……あぁ、キミこそ我がパートナーにふさわしい……。

Text：H.L

基本は空中からのビームライフル。ガンダムの「戦況把握＋迅速な対応」がこのチームの勝敗を左右する。

ガンダムの立ち回りは、ゾックの上空辺りを常にフワフワ飛んでいるのが理想だ。これは、ゾックへの援護が素早く行なえることと、戦況判断をしやすいことがその理由になる。ゾックと共に行動し、お互いを援護し合いながら敵を粉砕していこう。

主力兵器であるビームライフルの狙いどころは、ゾックが敵に近付かれた場合と、敵が中間距離でゾックを狙撃している場合。ゾックが狙われているなら、速やかにビームライフルで撃ち抜こう。

また、ゾックのメガ粒子砲がヒットしたときも、ビームライフルを狙える瞬間である。メガ粒子砲のヒットを確認しながらビームライフルを連続ヒットさせ、撃つと同時に地上に降りる（地上の方が十字砲火がしやすい）。そして、さらにゾックとの連携で連続ヒットを狙っていこう。

ガンダムが狙われたら、ゾックからの援護射撃がくるまで回避に重点を置きたい。手を出すとしても、ビームライフル温存を考慮し、相手のスキを突く程度でいい。貴重な弾を無駄遣いしないように。

ゾックの真上に位置するのがベスト。なるべく空中に飛んで行動しよう。

ゾックに敵が近付いたら、速攻でビームライフル射撃。攻撃をくらう前に撃ち抜こう。

ゾックは、ガンダムの援護が強力なので悠々と振る舞ってOK。二つのポイントをしっかり把握しておこう。

けん制効果のある左右へのステップ中メガ粒子砲をメインとし、状況に合わせて通常の（歩き）メガ粒子砲や頭部メガ粒子砲を狙うのが、ゾックの基本的な役割だ。

まず意識を集中したいのが、ガンダムのビームライフルが敵にヒットしたときである。ここが、メガ粒子砲を当てる最大のチャンスになる。ステップメガ粒子砲だと相手からずれた位置を狙ってしまうため、この状況では通常のメガ粒子砲で狙っていきたい。その攻撃がヒットした後にガンダムからの攻撃があれば、再度連続ヒットを狙おう。

そして、ガンダムと組む上でのもう一つのポイントは、空中からガンダムに近付いてきた敵機を頭部メガ粒子砲で撃ち落とすこと。敵に「空中戦を仕掛けたら撃ち落とされる」という恐怖を植え付ければ、おのずと地上にいる時間が多くなる。そこで、一層メガ粒子砲が活きてくるのだ。

スキの無いステップメガ粒子砲で相手を威嚇。通常のメガ粒子砲と使い分けていく。

格闘攻撃をくらったときでも冷静に対処。援護射撃を期待しつつメガ粒子砲を準備。

空中の敵は頭部メガ粒子砲で撃ち抜く。落ちてくる敵には追い打ちが入る。

状況判断と戦況把握

このチームの攻めの要となるのは、ゾックのおかげで狙いやすい十字砲火だろう。それぞれの攻撃がヒットしたのを確認しつつ、楽に連続ヒットを狙えるので破壊力抜群。

その上、ガンダムがゾックの上空付近を飛ぶことで、ゾックは頭部メガ粒子砲の援護が容易になり、防御面に関しても優れた部分を発揮できる。

この組み合わせで、どうしても避けたいのがガンダムが2回撃破されることだ。ガンダムが攻めに回ると、それだけ撃破されるリスクも伴う。攻撃を回避しやすく状況判断も容易な、空中からの援護に重点を置いて戦っていきたい。

先にゾックが撃破されたのであれば話は別。その状況では、ゾックが敵の攻撃を受ける前に可能な限り攻めた方がいい。もしガンダムが撃破されても、耐久力がほぼ満タンのまま2機存在することになり、有利な展開を作れる。

やはり、このチームの強さを発揮できるかどうかは、ガンダムの行動にかかってくる。状況に合わせた緻密な戦術を駆使し、勝利に導け！

十字砲火は破壊力抜群。チャンスがあれば、きっちりダメージを奪っておきたい。

ガンダムは、ゾックの位置を常に把握し、援護のしやすい状況をキープしていく。ゾックの孤立には、特に注意！

無視できないゾック

このチームを相手にする際は、ガンダム2回撃破が理想。しかし、ゾックのメガ粒子砲が厄介なため、どうしても無視できない存在となる。そこで、とりあえずの撃破目的とは別である、ゾックの行動を制限する意味でのけん制射撃が必要だ。要所でゾックを抑えつつ、2機でガンダムを攻撃していけば活路は開けるだろう。

無理に一機を追わないことが、このチームと戦う上で重要になる。ゾックを早々と倒せそうなら、ゾック2機、ガンダム1機でも作戦成功だ。

ゾックへのけん制は必須。ゾックに狙われたら、空中に飛んだ方が無難。

ガンダムを倒した直後は、ビームライフルゲージが満タンなので危険。

G事典 **チーム戦補足：**地球連邦軍とジオン公国軍の機体が同じチーム内で組めるようになり、巷では「ガンダム＋どれかの機体」という組み合わせが多い。中でも、コスト225未満としてはトップレベルの性能を持つゾックが、強いパートナーといえるだろう。そのほかでは、ガンダム＆シャア専用ザクという組み合わせも結構人気が高いようだ。

頭上の敵を落とし、制空権奪取!!

空中戦の心得

飛んでいる敵に攻撃が当たらず、近付かれてキツイ攻めを受ける……そんな経験をしていないだろうか？　そういった状況を打破するべく、飛んでいる敵への対処をしっかり身に付けよう。

Text: [illegible]

飛ばれたときには……？

対峙している敵が飛んだときに、何をすればいいのか？　一番手っ取り早い対策が、自分も飛んでしまうことだ(これも機体のブースト性能によるが)。そして、ブーストゲージをできるだけ温存しながら、敵の着地のスキを狙っていく。

しかし、ジャンプから素直に着地するプレイヤーは少なく、地上すれすれでの空中横ダッシュ、着地しようと見せかけての再ブースト(浮き直し)など、あらゆる手段を使ってスキを突かれにくくしてくるだろう。

では、それらを踏まえた上で、どのようにして着地のスキを突いたらいいのだろうか？

まず、敵のブーストが少なくなってきたら、相手の攻撃を警戒しつつとりあえず近付いておく。その後、敵の行動に合わせてそれぞれ対応した動きをしていけばいい。その際の基本は、なるべく敵の移動軸にこちらの射撃の軸を重ねるということだ。そうすることで、武器のホーミング性能に依存せずに、ヒット率を上げることが望める。

空中の敵を追う場合のセオリー

こちらが後からジャンプし、相手のブーストは残りわずか。相手は空中横ダッシュで軸をずらそうとしている。こんな状況では、左図のような動きで相手のスキを突きにいくこと。

空中からの狙い

対策を考える前に、まず飛んでいる敵が何を狙っているのかを理解しておこう。

空中におけるメリットとして、相手の攻撃を回避しやすい(機体のブースト性能による)という点が真っ先に挙がる。相手の照準を前後左右、上下に揺さぶれること、さらに空中ダッシュのスピードと移動距離の長さが、空中での避けやすさを後押ししている。

加えて、空中からは相手のスキを突きやすいということもいえる。空中にいると障害物に邪魔されることが少な[illegible]、スキを突くための素早い移動もできるため、空中からの射撃は重宝する。特に、相手のスキを見越して空中前ダッシュで近付き、攻撃をヒットさせやすくするというのは、よく使われるテクニックだ。

また、至近距離からの攻撃が強力ということと、ジャンプ格闘の性能がいいということから、回避しやすい空中から近付いて、その二つの攻撃でダメージを奪いにくる敵も少なくない。その後は地上での連係に発展するので、かなりキツイ攻めとなるのだ。

空中からは援護射撃がしやすく、僚機を誤射してしまうことも少ない。

空中から近付かれて密着射撃は、毎回回避するのが難しい。その後は、地上での連係へ。

空中からの別の選択肢であるジャンプ格闘。密着射撃を意識し過ぎるとこれをくらう。

地上での対応

空中でのブースト性能が悪いガンキャノン、ガンタンク、ドムなどは、地上で対応せざるを得ない。また、その他の機体でも、目を離したスキにいきなり空中から攻められることもある。

最も注意したいことは、空中から接近する相手を至近距離まで近付かせないということだ。相手が飛んだことをなるべく即座に把握して、近付いてくるようならすかさず距離を離す。そして、相手の着地のスキに、ステップなどを絡めた攻めで反撃していこう。

また、自分の頭上付近をフワフワ飛んでいる相手に対しては、その相手と平行に移動しながら射撃すると、うまい具合に撃ち落とせることが多いぞ。

空中から近付かれたら、とにかくステップなどで距離を離す。その後着地のスキを突く。

頭上を飛んで様子見をしつつ密着攻撃を狙ってくる相手には、平行移動で撃ち落とす。

ジャンプ格闘で落とす

高いホーミング性能を持つことから、かなりの高度と距離をカバーできるジャンプ格闘。この攻撃は、空対空として役に立つ。

例えば空中同士で射撃し合っていてお互いに当てることができず、次第に距離が近付いてきた場合。頃合いを見計らってジャンプ格闘を出せば、その状況を打破できることもある。また、自分の頭上で様子を見ている相手に、少しジャンプして即座にジャンプ格闘を出せば、落とせることが多い。

ガンダムは上方向に強く、ギャンは横方向に強い、など、自分の使用している機体ごとの性能を把握し、飛んでいる敵を落とすためのジャンプ格闘に、磨きをかけていこう。

この状況では回避に回ってしまいがちだが、相手との距離と高度を把握すれば……。

ジャンプ格闘で斬り落とせる。機体により性能差があるので、自機に合った使い方をしよう。

ジャンプ格闘の補足：ジャンプ格闘が空対空として使いやすい機体は、ガンダム、陸戦型ガンダム、GM、ザク(シャア専用ザク)、グフ、ドム、ゴッグ、ギャン、ゲルググ(シャア専用ゲルググ)といった辺り。中には性能的に不安の残る機体もあるが、空中の敵に対する一つの選択肢として、頭に入れておこう。

飛び出せ！ ゲル・ドルバ

「機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン DX」マニア官域

第二回「ぼんずだからだぁ」

※ゲルドルバとはギレンが放ったソーラー・レイの標的となった空域の名前である。

多分に見切り発進な感のある、『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンDX』ファンページ、それが「飛び出せ！ ゲル・ドルバ」である。君たちが投稿軍人である以上、激戦区での没は覚悟してほしい。そして、没られた時はこのセリフを思い出し、励みにしてくれ。「没ったね……親父にも没られたことないのに！」

Text：ジックルアーム連合

諸君らが愛してくれたガルマ・ザビは死んだ。なぜだ!!（答えはタイトルに）

（青森県　白帽野郎二等兵）
☆あの歌が使用されるとは！ 制作スタッフのマニアックさに感服

（東京都　スマッシュ二等兵）
☆新機体ゲルググ・M（メイド）。ビームナギナタで掃除洗濯お料理まで切り盛りしてくれそうである！

（東京都　おーじ二等兵）
☆ゲーム中では、指で前髪を絡めるポーズが見られないのが残念

●http://www.noartica.net/

中立コロニー イラストサイド6

ニューヨークの皆さまにも大好評のイラストコロニー。掲載され手柄を立てれば、階級が上がっていくのである。モビルアーマーイラストが少ないので、ロールアウトを切に願う次第だ。

（千葉県　ナ・ス一等兵）
☆大量投稿してくれた今月の最多投稿王。しかし階級は特進せず。

（千葉県　なす一等兵）
☆オペレーターセレクトがあるといいのに。マチルダさああん！

（東京都　楽丸一等兵）
☆ヒントは午年、ファイナルアンサー？

（静岡県　大山高嶺一等兵）
☆純粋な少年たち。しかしそこは、戦士しか生きられない世界。

（東京都　チャン・ビヨン二等兵）
☆ボールが主役の一年戦争史が見たい。43話全部ボールネタ。

●http://users.goo.ne.jp/c-men/

ゲル事典　ついに本格始動した投稿機動要塞「飛び出せ！ ゲルドルバ」。『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX』に出てくるモビルスーツ、モビルアーマー、人物、戦車、輸送機などのネタを心待ちにしている。募集しているコーナー名はやけにへっぽこぴーだが、それは敵戦力を欺くための偽装である。君たちの熱いガンダムへの想いで育つ「飛びゲル」に愛ある投稿を郵送してくれたまへ！ 特に「クベさんの壷」。ホントまかせたぞ。

カフェ・ド・グフ

なぜか当コーナーでは、ランバ・ラル様が大人気。そこで、ゲリラ的にイラストMO…

ゴールデンコンビ誕生！？

ランバ・ラルとノリス―――
DXの戦場にてジオン屈指の名パイロットが奇跡の遭遇を果たす！

はははは
ははは
は
はは
ぼくが一番グフをうまく使えるんだ―――ッ!!!

（愛知県 zizy二等兵）

☆ガンタンクとの砲■コンビは強い。■■■■■■てちょうよ。

◆http://www1.linkclub.or.jp/~zizy/

クベさんの壺

ちゃんとロゴは用意しているのだよ。我々を口先だけの兵と思うな！

投稿兵戦力分布図

ジオン軍がわずかに優勢です！

ズムシティ裁判所

戦場で過ちを犯した者が連行される場所、それがこの、ズムシティ裁判所である。

ガンダムハンマー装備の二機でプレイ。二人で同じ敵を狙っていたら、うっかり味方の背中にハンマー炸裂。
それが妙にツボにハマり、お互いをハンマーで攻撃開始。
まさに「僕がガンダムを一番うまく使えるんだ！」といった感じで、速攻ゲームオーバー。
ち、違います。新装備の破壊力テストだったのです総帥様！　お慈悲を！

（東京都　村雨こうじ二等兵）

◆http://www4.ocn.ne.jp/~murasame/

☆貴公たちがトゲ付き鉄球で殴りあった噂は、私も耳にしている。確かに、連邦で使用されていた機体への憎しみの深さは、理解できんわけでもない。諸君らの我が公国への愛国心は実に喜ばしい限りである。
……が、死刑だな。

新コーナー

死に際とんがり帽子

一流のパイロットなら撃墜時には壷がどうこう呟いたり、イカス捨てセリフの一つも考えておきたいもの。君のデスクライを聞かせてくれ！

例文

「おまえはいったいどっちの味方だぁ！」

獅子身中の虫である女性が放った台詞。誤射死にが日常茶飯事のこのゲームにおいて、味方にやられた時これ以上ないほどハマる断末魔であろうが、オリジナリティは微塵もない。

第一回 パイロットネームコンテスト

最強のパイロットネームを決する、ポ○モンバトルより高尚な死闘である。

「コサジ少将」（差出人不明 投稿者は名乗り出たまえ）

対

「ツァ・ヤズナブノレ」（佐賀県 諸江カズノリ二等兵）

☆コサジ家に生まれた特権的シケギャグ。相棒にはシオ少将がよかろう。弱点は昇格すると無効化されることであるな。対するツァ大佐は、某赤い人のお名前に、猛者通信なる電波コーナーの暗号をずうずうしくも融合させたもの。だが、なぜか趣きのあるアジアンな響き。「ツァザク」などと言うと、新型MSのようで素敵なので「ツァ・ヤズナブノレ」の勝利！

投稿南極条約

このページでは、さまざまなコーナーが、哀戦士諸君を待ち受けているぞ。

■中立コロニー・イラストサイド6
■ズム・シティ裁判所……味方を誤射した、されたという体験や、うっかりやらかした失敗談を募集している。寛大なる総帥に裁いていただこう。
■パイロットネームコンテスト……諸君が使っている、イカしたパイロットネームを送ってほしい。次なる勝者はキミかも知れない。
■スパイ107号……今回の指令「連邦軍が我が軍の鹵獲機体を改修して、「局地戦用ゾック」を開発しているらしい。が、詳細は不明である。いかなるフォルムのMSなのか、その性能は？　君たちの手で情報をつかんでほしい」
■クベさんの壷……ロゴから感じ取ったままに、自由に投稿するがいい。重ねて言うが、決して手抜きではない。

宛先

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「飛び出せ！ ゲルドルバ」係

E-mailでのCG・文章投稿は……
sicklearm@arcadiamagazine.com

※メールのタイトルには、必ずコーナー名を記入して下さい。

ゲル事典　未着のイラストは「アッガイ」「旧ザク」「ガンタンク」「グラブロ」「エルメス」「ブラウ・ブロ」「ビグロ」「ビグ・ザム」など。それと輸送機系全般だ。輸送機を侮るなかれ、戦争を支えるものを描いてこそ真のガンダム絵師なのだぞ（偽り）。人物系も募集しているので、メカニックが苦手な人は、ゲームに出演した人々をドラマチックに描くのがいいだろう。「ジオンに兵なし」の閣下がまだ届いておらん。救出よろしく。

設置店舗では大人気の『電脳戦機バーチャロン フォース（以下VO4）』。今月はステージ攻略＆スペシャルミッション攻略と共に、バーチャロイド進化＆攻略の後編をお届け！

※本稿ではレフトウエポンを「LW」、ライトウエポンを「RW」、センターウエポンを「CW」と表記しています。

このコーナーでは『VO4』の輪を広げるべく、プレイヤー集団＆設置店舗を募集しています。プレイ仲間を増やしたいというチームの方、『VO4』プレイヤーにもっと遊びに来てもらいたいというお店の方、ぜひ下のあて先まで！

●プレイヤー集団紹介係
チームの名前、主なプレイスポット、アピールポイントなどをお書きの上、チームの集合写真やプレイ風景写真などと併せてお送りください。

●設置店舗紹介係
お店の名前・住所・連絡先・アピールポイントなどをお書きの上、店舗外観の写真や店内『VO4』コーナーの写真と併せてお送りください。

post@arcadiamagazine.com
ハガキ
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル7F
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
『VO4』プレイヤー集団＆設置店舗紹介係

VO4 インプレッション

財布の中をのぞくたびに顔を出すVO4カードを見ると、不思議とプレイしたい気分になってくる人も多いのでは？　近所に設置されていないという人は、下のリストを参考にお店へGO！

電脳戦機バーチャロン フォース　設置店舗リスト

店舗名	シート数	住所
北海道		
パワープラントプルプル	4席	札幌市中央区南三条西1スガイビル内
セガ・エルゴ	4席	旭川市3条通8丁目左1号イブセビル
札幌アミュージアム	4席	札幌市北区北六条西6-1-2
宮城県		
ハイテクセガ仙台	4席	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1
秋田県		
ハイテクセガ秋田	4席	秋田市東通7-4-5
福島県		
ドリームファクトリー福島	4席	福島市鎌田字中田10-4
茨城県		
ジョイカム多賀	4席	日立市千石町1-6-4
ジョイカム那珂	4席	那珂郡那珂町菅谷字寄居1
ゲームパドック+1	4席	猿島郡総和町小堤1916-1
栃木県		
安佐エース	4席	栃木県佐野市堀米町614-8
群馬県		
レジャーパーク藤岡	4席	藤岡市中1000-1
セガワールド渋川	4席	渋川市有馬字中井187
埼玉県		
ムー大陸三芳	4席	入間郡三芳町藤久保横松580
クラブセガ所沢	4席	所沢市日吉町8-1
プラボ与野	4席	さいたま市本町西3-8-10
千葉県		
東京ガリバー松戸	4席	松戸市松戸1230-1ピアザ松戸1・2F
ラッキー中央	4席	千葉市中央区富士見町2-8-1
ハイテクセガ千葉	4席	千葉市中央区富士見2-4-1富士ビル
ハイテクセガ柏	4席	柏市柏1-1-11
ゲームフジ船橋	4席	船橋市本町3-8-10
エース津田沼	4席	船橋市前原西2-15-1
ラウンドワン柏	4席	柏市弥生町8-53
ゲームチャリオット船橋	4席	船橋市藤原町5-6-7
東京都		
渋谷タイトーステーション	4席	渋谷区渋谷1-24-12東映プラザビルB1
タイトーステーション代々木	4席	渋谷区代々木1-35-16
HEY	4席	千代田区外神田広瀬本社ビル2F
プレイロットジョイ	4席	武蔵野市吉祥寺本町1-8-23河田ビル1
池袋GIGO	8席	豊島区東池袋1-21-1
セガワールド成増	4席	板橋区成増2-17-24
セガワールド大森	4席	大田区山王2-1-5
新宿スポーツランド西口	12席	新宿区西新宿1-12-5
新宿スポーツランド中央口	4席	新宿区新宿3-26-2
新宿スポーツランド本館	4席	新宿区新宿3-22-12
クラブセガ秋葉原	4席	千代田区外神田1-10-9
上野パセラ	4席	台東区上野2-14-30
ハイテクランドセガ渋谷	4席	渋谷区渋谷1-24-14東口会館1F
ゲームファンタジアサンシャイン	4席	豊島区東池袋1-14-4
ゲームファンタジア渋谷	4席	渋谷区宇田川町13-11KN渋谷ビル
ゲームファンタジア荻窪	4席	杉並区上荻1-16-16喜屋ビル
ディンドン南阿佐ヶ谷	4席	杉並区成田東5-42-14
ディンドン江古田	4席	練馬区旭ヶ丘1-76-6
ラウンドワン瑞穂	4席	西多摩郡瑞穂町石畑1167-1
ラウンドワン南砂	4席	江東区南砂6-7-15トピレックプラザ4F
ゲームプラザセントラル	4席	渋谷区道玄坂2-29-11
トライアミューズメントタワー	4席	千代田区外神田4-3-10
神奈川県		
タイトーステーション溝口	4席	川崎市高津区溝口1-11-8
ゲームスペースジャンボ	4席	横浜市西区南幸1-10-5金原ビル内
セガ・パソピアード	4席	横浜市西区南幸1-5-24大洋ビル1F
ハイテクランドセガ戸塚	4席	横浜市戸塚区戸塚町29
ムトス・イースト	4席	座間市ひばりが丘4-605-2
ムトス相模原	4席	相模原市中央2-1-5
シルクハット京急川崎	4席	川崎市川崎区駅前本町16-1
GAME BOSS	4席	横浜市中区吉田町1-1
ラウンドワン高津	4席	川崎市高津区二子4-8-1
ファンタジースペースパティオ	4席	横浜市港北区日吉本町1-20-12
ラウンドワン横浜綱島	4席	横浜市港北区樽町29
ゲームラボアップル大和	4席	大和市大和南2-2-4
ゲームラボアップル相模原	4席	相模原市相模原2-3-13
新潟県		
チャンス白根	4席	白根市下塩俵字士居外1145-1
東京ガリバー新潟	4席	新潟市出来島401Dekky401 2F
石川県		
扇ヶ丘レジャーセンター	4席	石川郡野々市町高橋町
福井県		
ジョイランド大和田	4席	福井市大和田町56字10番
長野県		
アピナ大橋店	4席	長野市大字河合新田字村西964
セガワールド・エデン	4席	塩尻市大字広丘野村1526-1
静岡県		
ボート24浜松	4席	浜松市坪井町4183
GAME OFFいろは	4席	浜松市高丘東1-1-3
GAME OFF富士宮	4席	富士宮市三園平1360
愛知県		
AGスクエア栄	4席	名古屋市中区錦3-17-4
名岐サンサーカス	4席	一宮市緑5-6-26
ボート24御津	4席	宝飯群御津町大字下佐脇字仲荒19-3
ハイテクセガ豊田	4席	豊田市深田1-65-1
ハイテクセガ金山	4席	名古屋市熱田区金山1-19-2
セガワールド扶桑	4席	丹羽郡扶桑町大字高雄字下野7
セガワールド飯村	4席	豊橋市飯村町字西山25-121
ラウンドワン千種	4席	名古屋市千種区新栄3-20-17タイホウ千種駅南ビル8F
三重県		
四日市ガルボ	4席	四日市市泊小柳4-5パワーシティ四日市F棟
ビッグジョイ鈴鹿	4席	鈴鹿市磯山3-3-1
京都府		
セガワールド六地蔵	4席	京都市伏見区桃山町山ノ下32京都ショッピングセンター2F
ラウンドワン京都河原町	4席	京都市中京区河原町通三条下ル山崎町250番
大阪府		
ジョイランド天六	4席	大阪市北区天神橋6-4-9
ムーンライト	4席	大阪市港区弁天町1-2-1
ハイテクランドセガ香里	4席	寝屋川市香里南之町32-5
ハイテクランドセガアビオン	4席	大阪市浪速区難波中2-3-15MMOビル1F
セガワールド布施	4席	東大阪市長堂1-1-1ロンモール布施内
ハイテクランドセガミスト2	4席	大阪市北区梅田1-11-4駅前第4ビルB1
ハイテクランドセガAMシアター	4席	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31アポロビル3F
セガワールド21	4席	高槻市上田辺町884-1
よしもとアミュージアム	4席	大阪市中央区難波千日前12-53SWINGよしもと
チャレンジャー関大前	4席	吹田市千里山東1-14-2
ラウンドワン守口	4席	守口市佐東町2-6-14ジャガーグリーン2F
ラウンドワン平野	4席	大阪市平野区平野馬場1-4-4
ラウンドワン東大阪	4席	東大阪市若江南町1-2-12
ラウンドワン茨木	4席	茨木市南清水町3-5
ラウンドワン大東	4席	大東市南新田2-3-22
ラウンドワン東淀川	4席	大阪市東淀川区菅原7-14-28
兵庫県		
セガワールドながさわ	4席	明石市魚住町清水2464-1ドライブイン長沢プレイランド
三宮サンクス	4席	神戸市中央区琴緒町5-4-5高架下404
ケイ・キャット加古川	4席	加古川市尾上町今福71
ラウンドワン三宮駅前	4席	神戸市中央区小野柄町6-1-17
奈良県		
キャノンショット	4席	奈良市二条町2-4-14
ケイ・キャットツインゲート	4席	奈良県橿原市十市町1222-1TWIN GATE内K-CAT
和歌山県		
ゲームゾーンガイナ	4席	那賀郡岩出町中追239
岡山県		
セガワールド倉敷	4席	倉敷市西中新田八反割535-2
広島県		
ハイテクセガパドック	4席	広島市南区松原町5-15
山口県		
ハイテクセガJR下関	4席	下関市竹崎町4-3-1
香川県		
セガワールド高松	4席	高松市勅使町字山王535
アーバンスクエアゴールドタワー	4席	綾歌群宇多津町浜一番丁8-1
愛媛県		
駅前スタジアム3	4席	松山市大手町2-4-1
高知県		
ハイテクランドセガ土佐	4席	高知市朝倉字中道甲335-5
福岡県		
天神GIGO	4席	福岡市中央区天神2-7-6DADAビル
アミューズメントスペースオニマル	4席	福岡市博多区那珂5-8-35
MGM BOWL	4席	久留米市上津町字中尾山2203-96
アミューズメントMGM	4席	北九州市八幡西区陣原1-2-12 2F
アーバンスクエア飯塚	4席	飯塚市片島1-10-14
フェスタ小倉京町	4席	北九州市小倉北区魚町1-2-9
熊本県		
フェスタ東バイパス	4席	熊本市保田窪2-12-20
大分県		
タイトーインウイング	4席	大分市中央町2-1-1
鹿児島県		
クラブセガ天文館	4席	鹿児島県鹿児島市千日町15-7
サンアミューズ国分	4席	鹿児島県国分市野口1010
サンアミューズ鹿屋	4席	鹿屋市札元2-3798-1

スペシャルミッション③

一級指令

Text：H.L

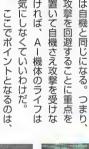
一級指令はすべて難度の高いモノばかり。気を引き締めて臨まないとあっさりゲームオーバーになってしまう。しかし、これらをクリアできるころには、一流のテクニックを身に付けていることは間違い無い。

スペシャルミッション

一級強行偵察指令

戦闘が終了した後に、ライフゲージが回復しない……。徐々に奪われる体力、容赦無い敵の攻撃。己の回避技術を信じ、敵の攻撃すべてを避けるつもりで挑もう。

このミッションでは、前ステージの自機残りライフが次ステージに持ち越されるようになっている。そして、前ステージのAI機体のライフがどのくらいであろうと、次のステージのAI機体のライフは自機と同じになる。つまり、攻撃を回避することに重点を置いて自機さえ攻撃を受けなければ、AI機体のライフは気にしなくていいわけだ。

ここでポイントとなるのは、レスキューをするかしないかの選択である。自機の体力がAI機体より上回っていれば、極論AI機体は撃破されても放っておいていい。もし立場が逆なら、少なくともクリア間際には必ずレスキューで体力を回復しておきたい。

●ミッション考察

敵の攻撃に対して何かしら抜け道のあるこのゲームのシステム上、回避行動は重要性が高い。くらわなくてもいい攻撃をくらってしまっては、なかなか勝率を上げることはできないだろう。回避できるものはすべて回避し、ライフを大切にすることが対戦での勝率に強くかかわってくる。

スペシャルミッション

一級緊急偵察指令

速攻の敵機撃破が求められるこのミッションには、もちろんあの巨大バーチャロイドヤガランテも登場する。こうなったら強いAI機体カードを使うのも一つの手か!?

まずこのミッションで重要になってくるのが、リーダー機を狙うということ。もちろんAI機体への命令もリーダー狙いにしよう。レスキューである程度回復されてしまうが、毎回レスキューされるわけではないので、リーダーをあっさり倒してクリア、ということも十分あり得るのだ。

そしてもう一つのポイントは、CPUのクセを狙うということ。CPUの特徴的な動きとして、こちらが攻撃をしたら一定距離ダッシュしてジャンプで向き直す、という行動がある。そのジャンプの着地のスキを威力の高い攻撃(前ダッシュRWなど)で狙っていけば、比較的楽に倒していくことができるぞ。

●ミッション考察

このミッションのテーマである「迅速な撃破」は、言い換えれば「効率良くダメージを与える」である。無駄な行動を極力控えて、威力の高い武器が狙えるときには、キッチリ大きなダメージを与えていく。対戦でも、そのような少ないチャンスを確実にモノにする力が問われるのだ。

スペシャルミッション

一級単独偵察指令

戦闘に参加するのは自機のみ。味方機がいない状況で、果たして敵機2体を相手に戦えるのか!? 上の二つのミッションで得た技術をフル活用して、このミッションに挑め！

味方機が居ないこのミッションでは、数々のステージを自機1体だけで勝利していかなければならない。1対2という状況も然ることながら、戦闘開始時の体力差がかなりキツイ。2方向からの攻撃の回避に加え、ダメージ効率を考えていかなければならないので、超難関の指令である。

まずこのミッションで押さえておきたいのは、しっかりレーダーを見ることだ。敵機2体の位置を把握しないと、2方向からの攻撃は到底避け切れるものではない。レーダーを確認しつつ片方の敵の間に障害物を挟み、もう一方の敵に射撃をしていくのが基本的な動きとなるだろう。

そして、もう一つの対策が、敵機2体を視界内に捕らえていくことである。このような状況を作り上げれば、敵機2体の攻撃はほぼ真正面から飛んでくるので、敵機2体の攻撃を横ダッシュだけで避けることができるのだ。常にレーダーで敵機の位置を確認しながら、片方の敵を軸に手堅く回り込んでいこう。

敵機2体を画面内に捕らえることで、相手の攻撃を回避しやすくする。

●ミッション考察

ダウン、武器封印、行動不能。対戦をしていると、1対2という状況が頻繁に訪れる。そのような圧倒的不利な状況を無傷でしのぐためには、敵機2体の位置を同時に把握しておくことが必要だ。このミッションをこなし、そういう状況を打破できるテクニックを身に付けよう。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"

火星圏から木星圏へ……

ステージ攻略 Part 2

Text : H.L

今回は一気に四つのステージを攻略。それぞれクセのある地形を活用し、対戦の勝率を上げていこう。その際のポイントとなるのは、自機の武器性能の把握とそれを活かせる地形を見つけることだ。

エリア名　レンタリア C-08 (Rentaria C-08)

地点名

チェックポイント

機体によっては絶大な地形効果を得られるステージ。スペシネフ系は丘密集地帯、ライデン系は障害物地帯、マイザー系は平坦地帯が、それぞれ力を発揮する場所となるだろう。

有利な地形に誘い込む

このステージには、障害物の無いフィールド、障害物の散りばめられたフィールド、そして小高い丘が並ぶフィールドと、大きく分けて3種類の特徴的な地形が存在する。

そんな中、機体ごとにそれぞれ得意な地形がある。例えば、広範囲に渡って攻撃する武器を持つ機体は障害物がジャマになるし、丘を越える武器を持つ機体は、攻撃面と防御面から考えて丘を利用して戦える。また、障害物を越える武器を持つ機体は、それを利用しない手は無い。そのような、機体ごとに適した地形に敵機を誘い込むことで、戦いを有利に導けるのだ。

エリア名　レンタリア L-32 (Rentaria L-32)

地点名

チェックポイント

このステージでは、微妙な段差を挟んでの戦闘が多々行なわれる。その際には、状況に合った武器を使い分けることが重要。高い位置に居る敵に対しては、山なりに飛ぶ攻撃が有効だ。

フィールドの中央を把握する

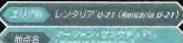
円形フィールドの中央に小高い丘があり、フィールドの外周にも同じような丘と、それと同じ大きさの窪地がある。このステージでは、何かと利用できる中央の丘を軸に戦術を考えていきたい。

攻撃的にいくなら、フィールド上のすべての場所に攻撃が届くという理由より、積極的に丘の上に乗って射撃をしていく。一方、防御的に行動するなら、その丘を挟んで敵と対峙するような動きをしよう。一部の攻撃を防げるので、被弾率が低くなるぞ。この動きは、援護しやすい位置取りを要求される支援型機体にとって重要になってくる。

エリア名　レンタリア U-21 (Rentaria U-21)

地点名

チェックポイント

射撃位置が高い武器は、写真のような段差の上から攻撃できる。相手の攻撃を遮断しつつ射撃できるので、その効果は大きい。戦況に応じて、このような地形を巧みに利用していこう。

障害物を有効利用

一見開けたようなステージに見えるが、中央に位置する小さい障害物や段差のある部分が要所要所でジャマになる。だが、逆にそれを利用すれば、攻撃の回避や射撃時の位置取りに役立つことは間違い無い。

このステージの中央にある障害物は、意外に攻撃を防ぐ役割を果たしてくれる。味方機の援護射撃をするとき、もう一方の敵と自機との間にその障害物を挟むように位置取りすれば、その敵からの攻撃を防いでくれるのだ。レーダーで敵機の位置を確認し、それに合わせて障害物の近くを回るように移動しよう。ただし、爆風を伴う攻撃には注意。

エリア名　ファースト エリア (1st Area)

地点名

チェックポイント

自機と僚機がそれぞれ別のフィールドの端に誘い込まれると、援護ができなくなってしまうので注意しよう。そうならないためにも、フィールド上の位置を常に把握しておきたい。

孤立に注意!!

面積が広大&高い段差のあるこのステージでは、戦闘ポイントが非常に分離しやすい。性能的に一対一で戦えない機体は、かなりの苦戦を強いられるステージとなるだろう。

ここで重要視されるのは、「今居る場所からどちらの敵が狙いやすいか」ということ。無理に一機を追っても、段差を利用されてなかなかダメージを与えられない。そこで、相手が狙いにくい場所に移動したら、ターゲットを切り替える必要があるというわけだ。

各機体の武器性能を把握し、状況に応じて武器を使い分けることが、このステージでの勝率を上げる要因となる。

RVR-20-A

アファームド系が持つ機動力の高さと、強力な武器を併せ持つ機体。近接攻撃のリーチが長いのも特徴。非常に使い勝手がいいぞ。

アファームドJ タイプA

RWにビームライフル、LWにボム、CWに敵弾をかき消す性能を備えたマチェットを搭載しているアファームドJタイプA。極めてスタンダードタイプの機体に近く、攻撃力の高さからも使いやすい機体といえるだろう。

RWは比較的威力が高く、前ダッシュから出していくことで、ヒット時に大ダメージを見込める。敵機の攻撃を避けて、その硬化中に決めるのが理想的だ。また、しゃがみRWはショット後のスキが小さく、ショット自体の誘導性能も優れているので、敵機をけん制するには最適の武器となっているぞ。

アファームド系の中で最もバランスの取れた機体。場面に応じて戦略を考えよう。

LWのボムは、一定の距離で爆発。半円系に爆発するため、広範囲への攻撃が可能だ。また、敵機の攻撃との相殺効果も備えている。

CWは自機の正面へ横幅の広いビームを発射。威力こそ低いが、ビームの飛ぶ速さと敵機攻撃との相殺効果が優れているため、中間距離で使用し、敵機と間合いを詰める際には有効な武器となる。

RVR-28-G

CWのロケットパンチが印象的なアファームドJタイプG。広範囲に攻撃する武器が魅力的だが、近接攻撃のリーチ不足が難点。

アファームドJ タイプG

近接攻撃が最大の武器という印象があるアファームド系で、唯一その枠から外れている機体がこのタイプGだ。

RWは連射可能なミサイル。ターボショットにすれば広範囲への攻撃が可能になる。だが、攻撃がヒットしたとしても武器そのものの威力が低いため大ダメージは見込めず。

LWは次々に火柱を上げて地上を這うように進んでいくボム。直接ダメージを与える目的で使っていくよりは、敵機からの攻撃を相殺する目的で使った方がいいだろう。

CWは巨大な両手を切り離して攻撃するロケットパンチ。誘導性能が比較的優れていて、ヒット時には大ダメージを与えることができる。ただし、両手が切り離されている間はすべての攻撃が封印されてしまうのが欠点となる。

トンファーやライフルといった武器を装備していないタイプGは、近接攻撃のリーチが短く、近距離戦では苦戦を強いられる。広範囲へ攻撃する武器を活かし、中間距離をメインに戦うのが理想的だ。

中・遠距離を得意とする。そういう意味ではアファームドらしくない機体だ

VOX A-300 "Age"

破壊力、スピード、手数の多さ……。遠距離での頼り無さに不安は残るが、高いレベルでバランスの取れた機体だ。

機体解説 Text : H.I.

VOX A-300 "Age"

右手に連射の効くガン・システムを装備し、CWには弾速が速くてヒットさせやすいカッター・ランチャー、そして性能の高い近接攻撃各種と、Age型は密着～中間距離の範囲で力を発揮する機体である。さらに、重量級にもかかわらず機動力が高いので、相手と近い距離でのアクティブな戦闘を展開していきたい。

手数の出せる歩きRWで相手をけん制しながら適度にCWを飛ばし、チャンスを見付けては前方向ダッシュからのCWやLWを狙っていくのが基本のスタイルだ。そこにダッシュ近接を織り交ぜ、ダメージ効率を上げていこう。

主要攻撃ピックアップ

前ダッシュLW：爆風を伴う電磁ボム。くらった相手は一定時間しびれる。

立ちCW：弾速が速く威力もそこそこ。いきなり出したり、相手のスキに。

歩きRW：トリガー引きっぱなしで連射が可能。まずはこれでけん制しよう。

ダッシュ近接LW：攻撃範囲がかなり広く使い勝手がいい。狙えるチャンスは多い。

CW+ターボ：CWよりヒットさせやすく威力も高い。味方機の援護に使おう。

RW+ターボ：RWと同様に高速連射する。こちらを見ていない敵を狙う。

VOX J-500 "Joe"

性能的に当てにくい武器群。敵と対峙したときに攻撃をヒットさせるのは至難の技だ。そんな中、敵をダウンさせやすいCWがカギを握る。

機体解説 Text : H.I.

VOX J-500 "Joe"

重要なのはCWの使い分け

『初代バーチャロン』の「ドルカス」と似た武器を装備するJoe型。右手武器からファイヤーボールを放ち、左手にはハンマー、そしてファランクスを抑え気味にしたCWと、その面影がうかがえる。

まず狙っていきたい攻撃は、比較的ヒットさせやすい立ちCWとダッシュCW。CW+ターボでは、追加される二つの弾がヒットしにくい上に攻撃自体の硬直時間が長いので、通常のCWを撃った方がいい。この攻撃で敵一体をダウンさせたら別の敵機を狙い、避けられたら前ダッシュRW(LW)などに連係させて、プレッシャーを与えていこう。

主要攻撃ピックアップ

前ダッシュLW：LWの中では一番ヒットさせやすい攻撃。威力も高めだ。

立ちCW：この機体の要となる攻撃。攻撃前に相手の行動を把握しよう。

歩きRW：CWゲージが無いときのつなぎとして使っていく。

ダッシュ近接LW：攻撃範囲がそこそこ広く、近接攻撃の中では使い勝手がいい方。

CW+ターボ：CWを援護目的で使うならターボ攻撃の方がいい場面もある。

前ダッシュRW：スキを突くときや味方機の援護など、使い方は多岐に渡る。

VOX J-504 "Jane"

標準以上の攻撃力と防御力を持つが、機動力の低さがネック。「Joe」と「Jane」どちらを選ぶかは、プレイヤーの好み次第だ。

機体解説 Text : H.I.

VOX J-504 "Jane"

基本はJoe型と同じ

Joe型の同系異機となるJane型。その装備は、Joe型のハンマーがチェーンソーに代わり、左右の武器を入れ替えただけである。よって、戦い方はJoe型とほぼ同じでOKだ。

全体的にヒットさせにくい武器群の中で使えるものといえば、しゃがみCWとRW+ターボだ。前者は、立ちCWと同様にナパーム弾を2方向に発射するのだが、その間隔が狭く、障害物の裏側に居る敵を狙うのに最適。そして後者は、あまりホーミング性能は無いものの、ダメージが高い。味方機と近接戦をしている敵に対して狙っていきたい。

主要攻撃ピックアップ

前ダッシュLW：大き目のファイヤーボールを撃つ。相手のスキを突きやすい。

しゃがみCW：ナパームの間隔が狭く、真正面にいる相手を狙いやすい。

RW+ターボ：チェーンソーを飛ばす攻撃。味方機への援護に使っていける。

空中LW+ターボ：腕を飛ばす攻撃。バリエーションを増やしたいときに使おう。

斜め前ダッシュCW：向き直って撃つため、地上で動いている相手に対して効果大。

前ダッシュRW：状況に応じて前ダッシュLWと使い分けていこう。

YZR-XⅢ war

武器のバランスがいいので、オールラウンドな戦いを展開できる。機動力の高さと操作技術で、不安の残る防御力を補おう。

機体解説　Text：H.I.

スペシネフ13「戦」

「戦」型は、「罪」型のショットを強化したタイプ。CWがアックスウェーブになって威力がアップし、遠距離でもヒットさせやすくなった。また、LWのヒット効果が攻撃力低下になるなどの細かい進化も見受けられる。しかし戦術面では、歩き・しゃがみRWと歩きLWでけん制し、CWをヒットさせるチャンスをうかがうという基本スタイルはそのまま使っていけるぞ。

スペシネフ系全体を通していえることは、近接戦闘の能力が高いということ。それを活かし、ショットとの連携でダメージ効率の向上を計っていきたい。ダブルロックオンの距離が長い近接CWで離れた位置から回り込み、ガードを意識した相手に、回り込みCW→(キャンセル)横ダッシュ→前ダッシュRW(バーティカルターンから)、といった攻めを展開すると効果大。密着では、近接攻撃を後ろダッシュでキャンセルし、バーティカルターンで横→前と転換すると、ちょうど前ダッシュRWで狙える状況となる。

当てやすい武器がそろっているスペシネフ系。攻撃を撒けない分、ヒット率でカバー。

主要攻撃ピックアップ

YZR-XⅢ end

相手の武器を封印すれば、おのずと被弾率も下がってくる。「終」特有の封印攻撃を駆使し、スペシネフらしい強さを引き出せ！

機体解説　Text：H.I.

スペシネフ13「終」

CWの攻撃すべてに相手の武器を封じるヒット効果を持つ、最もスペシネフらしい機体……それが「終」型だ。そのCWは、基本的に相手のRWを封じることができるが、左斜め前(後ろ)ダッシュ攻撃はLWを、ターボ攻撃はすべての武器を封じるというように、攻撃の仕方によって封じる武器が変わってくるぞ。

この機体は、他のスペシネフ系と比べて通常のCWが当てにくくなっている。そこで、1対1で敵と向き合うというよりは、味方機のサポート的な動きを積極的に取り入れていきたい。具体的には、RWとLWで目の前の敵をけん制しながら、スキを見て味方機と対峙している敵にCWを飛ばす、といった感じだ。

また、CW+ターボはぜひとも狙っていきたい攻撃である。その理由は、単純に2対1という圧倒的に有利な時間を作れるからだ。味方機と対峙している敵を狙ったり、相手の行動の先に置いておいたり……といった工夫をすれば、ヒット率は高くなるぞ。

武器を封じた相手は基本的に無視。もう一方の敵を2人で攻め立てよう。

主要攻撃ピックアップ

主要攻撃ピックアップ

TA-17S

攻撃的なスタイルで戦える「ブレート・ディフェンダー」を装備した「治癒」型、僚機のサポートと援護も忘れずにこなしていこう。

エンジェラン「治癒」

エンジェラン系の中で、最も攻撃的なタイプといえる「治癒」型は、RWの大幅なダメージ強化に加えて、敵機を自動追尾する氷柱をLWに装備した機体。とはいえ、立ちRWをけん制の主軸として多用するには、武器エネルギー消費が30%と不向きな面もある。このため、ほかの機体のようにトリガーを引き続けていると……武器エネルギー切れを起こしてしまうので要注意。とっさの回避行動が間に合わない場合もあるが、中距離ではしゃがみRWをけん制に組み入れていきたい。

さて、RWの薄さを補ってくれるのは、しゃがみCW追尾氷龍とLW氷柱の追尾攻撃。どちらも思ったより硬直が短いので、1対1で敵機に追われている状況であっても十分に使うことができる。これらを嫌って敵機が回避行動を取ったところへダメージの高い前ダッシュRWをヒットさせられれば理想的。距離が離れているようなら、ダメージの大きいジャンプLW+ターボの大氷柱も狙っていこう。

誘導攻撃を使ったコンビネーションで敵機を動かし、RWを使ってダメージを取ろう。

主要攻撃ピックアップ

TA-17H

愛らしい見た目の「ウイング・ボール」を装備した中～遠距離タイプの支援機体、敵機に追い込まれないような戦い方を身に付けよう。

エンジェラン「慈悲」

初期機体「慈愛」型の扱いやすい攻撃に加えて、「治癒」型の氷柱よりも遠距離で効果を発揮する「ウイング・ボール」を併せ持った中～遠距離タイプの機体、「慰撫」型。

RWとCWは、「慈愛」型とほぼ同じ感覚で使っていける。RWはケズリを目的とした近～中距離でのけん制が主な使い道。ダメージ面こそ「治癒」型に劣るが、武器エネルギー消費量は約半分なので気にならない。CWはほかの機体と同様で、ダメージ重視なら前ダッシュ(ジャンプ前ダッシュ)CW。僚機の援護&けん制には、低速で敵機を自動追尾していくタイプの氷龍を使用。障害物の多いステージ限定となるが、敵機の上空からRWで攻撃可能なCWのトレース氷龍も有効だ。

やはりLWの主軸は中～遠距離におけるけん制。特筆すべきは、ターボショットの誘導性能と軌道である。「治癒」型の大氷柱と違って放物線を描いて飛んでいくため、障害物の裏からでもジャンプをせずに発射できて使いやすい。

ショートレンジに入り込まれると、ウイング・ボール(通称：オバオバ)は当たらない。

エクロージョン・モード

機体の種類に関係無く、しゃがみCW+両ターボ入力でライフゲージを10%消費してエクロージョン・モードを発動可能。モード中は近接RW+ターボが専用モーションになって、ヒットした敵機のライフを吸収できる。

翼が生えても、残念ながら機動性能に変化は無いようだ

XBV-821m-A

可能性はどこまで伸びるのか……。他の機体と一線を画すバル系。その中でもバル・バ・チスタは、比較的扱いやすい機体だ。

機体解説

バル・バ・チスタ

前作のバルバドスを彷彿させるこの機体は、LWがフロート・セルからAVSアーム・ショットに変更され、CWも狙いやすい攻撃になった。バル・ディ・メオラと比べると、全体的にヒットさせやすい武器がそろっている。

基本的な戦術は、左腕を切り離して(LW+ターボ)からのLWと本体からのRWで対峙している敵をけん制しつつ、スキを見てはもう一方の敵に立ち・しゃがみCWを狙う、といったものがオススメ。自機一体で敵を挟み撃ちにできる上に援護射撃もしやすいので、そのクセとは裏腹に扱いやすい機体といえるだろう。

タングラムの攻撃力は絶大。バル系はバル系同士で組むのがベストか!?

バル系は、同じバル系と組むとさまざまな特殊攻撃を繰り出せることが発覚した。出し方は、腕足の切り離しのバリエーションと(ジャンプ)CW+ターボ入力だ。一例を挙げると、2機体の腕と足を8つすべて切り離した状態で2人同時にCW+ターボを入力すると、あのタングラムを召喚できるのだ。そのほかにもいろいろな攻撃が存在するぞ。

XBV-821m-F

ついに四脚に進化したバル。その四脚のスピードを活かした多彩な支援攻撃は、他の追随を許さない強力なものとなるだろう。

機体解説

バル・バ・ティグラ

リングレーザーの代わりにフロート・セルを装備、CWもレーザー系の攻撃になるなど、異質な進化を遂げたバル・バ・ティグラ。武器群を見れば分かるように、遠距離からの支援向きの機体である。そして、機動力に優れているのもこの機体の特徴の一つ。そのスピードが、多彩な攻撃を生み出すのだ。

遠距離から支援するときは、フロート・セルのばら撒きや相手の行動の先に置いておくCWorCW+ターボを狙っていく。また、バリエーションを求めるなら腕を切り離してもいい。足を切り離すと、相手がこちらを見ていた場合にしゃがみ動作で攻撃のタイミングがバレやすいので、「しゃがみ攻撃は本体から、立ち攻撃は切り離した腕から」というような形にした方が、相手側の対策がしにくくなる。

相手に近付かれた場合には、近接RWを意識させつつ回避に重点を置き、切り離した左腕からのLWをヒットさせていく。間合いが離れたら再び味方の援護に回ろう。

工夫をすれば各段にヒット率が上がる腕と足の切り離し。自分なりの戦術を立てよう。

全国大会決勝も目の前だ！　準備はできているか？

今回は、あまり注目されていないKグルーヴ特集。かなり奥深いグルーヴなので使ってみては？　オリジナルコンボは最終段階に突入。10000ダメージを超えろ！

※本記事内では、スーパーコンボと超必殺技を併せて「スーパーコンボ」と表記しています。超必殺技はLv1、MAX超必殺技はLv3スーパーコンボと同性能です。また、フレームデータはアーケード版（ゲームスピード標準）を元に編集部で調査したものです。

怒りゲージのたまり方

Kグルーヴのキモとなる怒りゲージ。その増加のシステムを知ることがKグルーヴ使いへの第一歩だ。怒りゲージの増加量はダメージに比例しているが、コンボ補正を受ける相手の攻撃力に対し、ゲージの増加量は、技自体の基本攻撃力にしか影響しない。つまり、段数の多い連続技の最後に攻撃力の高い技をくらった場合、ダメージはコンボ補正を受けて極端に減少するが、ゲージ増加量はその技を単発でくらった値と同じなのだ。また、残り体力が少ないときは、若干ゲージ増加量が多い。

連打でヒット数の増える投げをくらった場合、ゲージ増加は最後の攻撃だけのものが多い。

ジャストディフェンス後の行動

ジャストディフェンス（以下ジャスト）後は自分のガード硬直が2フレーム短くなり、ノックバックが無くなるため反撃がしやすいと思いがちだ。しかし、ジャスト後の相手の硬直は技ごとに異なるため、各技の硬直を覚えることが大切。硬直差が五分程度の技をジャストしても反撃できない場合が多いぞ。

また、ジャスト後はレバーの先行入力は受け付けてくれるが、ボタンはジャストの硬直が切れた瞬間に押さなければならないので、最速で反撃するには慣れが必要だ。

発生の早いコマンド投げで、投げ間合いも広い。ジャスト後の反撃に最適だ。

パワーMAX状態

パワーMAX状態になると、MAX超必殺技が使用可能になり、攻撃力、防御力が上がる。強引な攻めが有効になるが、細かい部分のパワーアップも多いので、しっかりと把握しておこう。

パワーMAX中は、通常技の大幅な攻撃力上昇（1.35倍）と共に、気絶値も上昇する。例えばギースなら、めくりジャンプ中Ⓚからデッドリーレイブ絡みの連続技を決めれば、平均的な気絶値の相手を1発で気絶させることができる。これは、デッドリーレイブ自体にスタン値が無くても、前後に入る通常技の気絶値が高いためにできる芸当だ。ほかには、通常技と同じく、通常投げの攻撃力が1.35倍されている。パワーMAX中は、通常投げを率先して狙いに行くのもいい。

また、巷の対戦事情では、パワーMAXになると相手は逃げに徹するのがセオリー。180カウントくらいなら機動力の高いキャラでなくても、バックジャンプを繰り返すだけで逃げ切られてしまう場合が多い。そこで、パワーMAX中の圧倒的な爆発力を活かすため、逃げ対策もしっかりと覚えておこう。パワーMAXになる前に画面端に追い込み、後ろへ逃げるスペースを無くしたり、対空になる（それも有効範囲の広い）MAX超必殺技があるキャラを選び、ジャンプでの逃げを抑制するなどして、簡単に逃げられないような状況を作り出すことがポイントになる。

気絶値の平均的なキャラは一発で気絶するので、狙っていきたいところ。

パワーゲージMAX状態でめくりからデッドリーレイブ絡みの連続技を決めると……、

怒り爆発中は通常投げも、1.35倍に……。このダメージは非常に魅力的だ。

パワーMAX状態の特徴

●攻撃力UP
・通常技　35%UP
・必殺技　30%UP
・スーパーコンボ　10%UP

●防御力UP
・ダメージ12.5%減

●持続時間
・180カウント

●MAX超必殺技使用可能

ゲー事典 Kグルーヴ向きのキャラ条件は？：①体力が多い。②Lv3専用のMAX超必殺技（スーパーコンボ）がある。③ガードを崩す手段が多く、そこから超必殺技につながる。（投げの超必殺技含む）④走りからの攻撃が強い。などが条件に挙がる。また、回り込み主体のキャラや、体力が少ないキャラは基本的には向いてないと思っていいだろう。

多段技をくらえ!?

Kグルーヴはそのゲージ増加の法則から、相手のダメージが低い多段の必殺技を闘いの糧にできる。特にLv1の乱舞系スーパーコンボは、段数に対してダメージが大きくないため、体力に余裕があるときはくらった方がその後のゲーム展開を有利に進められる場合まである。逆に、単発でダメージが大きい技や投げ技は、ゲージための効率が悪いので、くらう意味が無い。紅丸のエレクトリッガーのように、ダメージの割に怒りゲージがたまらない技もある（前述の連打系投げ技扱い?）。

また、Kグルーヴを選ぶだけで、有利に戦いを進められる組み合わせも存在する。多段の必殺技を持つ相手が、その具体例だ。特にロレントは連続技に使う必殺技が多段のパトリオットサークルくらいしか無く、それをくらえば怒りゲージを七割くらいためられる。ロレントは主力の反撃技であるしゃがみ中Ⓚからの連続技を封印せざるを得ないため、かなり有利に試合を進められるだろう。

しゃがみ中Ⓚからパトリオットサークルをくらうと、怒りゲージは七割くらいたまる。

ローリングアタックのように、反撃確定の技をガードされてしまったので、

案の定乱舞系の多段技で反撃されたが……、

おかげでその後の展開が有利になった。状況をよく考えて反撃しようねキムくん。

Kグルーヴの弱点

自分からゲージをためることのできないKグルーヴは、絶えず攻撃を仕掛けなければならない。こう着状態のときでも、相手は通常技や必殺技を空振りするだけでゲージをためることができる。それに対し、能動的にゲージをためられないKグルーヴは、攻めなければどんどん状況が不利になる。

また、ガードクラッシュが早いKグルーヴは、オリジナルコンボが苦手。ケズリ狙いのオリジナルコンボには、回り込みや、ガードキャンセル攻撃が無いので対処できない。

特に、画面端での多段飛び道具ケズリ&クラッシュは大ダメージになるため非常に危険だ。ヒット数重視のオリジナルコンボをくらうとコンボの途中で怒り爆発しやすく、ゲージを無駄に消費してしまいがち。防御力上昇の効果も、ヒット数重視のコンボの場合はほとんど役に立たない。恩恵を受けるのは、補正の影響を受けないオリジナルコンボの締めに使われるスーパーコンボくらいだ。

相手はゲージをためてるだけ。追いかけなければいけないKグルーヴはつらい。

オリジナルコンボ中の多段の飛び道具でケズられると何もできない。

ガードクラッシュで大ダメージ確定。こうなる前に手を打つしかない。

画面端でオリジナルコンボを発動されてしまうと、Kグルーヴは非常に危険!!

Kグルーヴ向きキャラ PICK UP!

Kグルーヴでどのキャラを使おうか悩んでいる人は、まずここでオススメしているキャラを使ってみては？

ここでは、Kグルーヴに向いているキャラを厳選して、その理由とちょっとした対戦のコツを紹介。Kグルーヴをこれから始めようと考えている人や、ここに載っているキャラが自分の持ちキャラの人は、ぜひKグルーヴを使ってみてほしい。怒り爆発の破壊力を絡めた怒濤のラッシュは、一度やってみればその面白さに気付くハズ。

ザンギエフ

体力が多く、投げ技が主体になるザンギエフは、Kグルーヴを使うことで自身の性能を発揮できるキャラ。コマンド投げを決めても、ゲージがほとんど増加しないほかのグルーヴに比べ、Kグルーヴとは非常に相性がいい。2種類のスーパーコンボを対空用&地上用と使い分けられる点も、ポイントが高い。

MAX版のエリアルロシアンスラムは、かなり間合いが広い。高い位置の空中にいる相手もつかんでくれるぞ。

モリガン

中段攻撃の走りからのチェーンコンボとしゃがみ弱Ⓚから始まる下段のチェーンコンボは、モリガンの代表的な二択だ。ゲージMAXなら、ダークネスイリュージョンが連続技になるのがおいしい。相手があせって飛び込んでくるようなら、カーディナルブレイドにゲージを使ってもいいだろう。

走りからの中段や下段からのダークネスイリュージョンが連続技になるモリガンは、近付くだけで脅威だ。

キャミィ

キャミィの主力必殺技、スパイラルアローはジャストと相性がいい。基本性能が高いこの技は、相手にガードさせてもスキはほとんど無い。ガード後の間合いも、投げは届かないが、通常技がギリギリ届く、ジャストの理想的な距離になる。2種類のスーパーコンボも攻撃用と対空用に使い分けができていい感じ!

スパイラルアローは先端ならガードされても反撃を受けない優秀な技。この後、ジャストを仕込んでおこう

響

ジャストと当て身は相性がよく、特に響の当て身はコマンドが←↙↓↘→+Ⓚなので、コマンドの前半部分でジャストを兼ねつつ入力できる。また、当て身後の追撃に発勝する神気也が決められることも重要。ほかにも、起き上がりに無敵必殺技が無いので、リスクの少ないジャストが心強い味方になる。

多段技の初段をジャストして、次の技を当て身しよう。響なら当て身後、スーパーコンボが入る。

ギース

発生が早く、反撃や連続技に使えるデッドリーレイブは汎用性の高い優秀な技。ガードされても、ギースが有利な点も見逃せない。また、走りからのしゃがみ弱Ⓟでの固めや、ジャストからの当て身ができることもKグルーヴ向き。体力も多く、怒りゲージがたまる回数も多く、強引な攻めが向いている。

小ジャンプや走りからの固めが強いキャラも、Kグルーヴとは相性がいいぞ。走って相手にまとわり付こう。

ゲー事典 **Kグルーヴ向きキャラPICK UP補足**：上記以外のKグルーヴ向きのキャラは、ロック、山崎、ユン、ライデン、庵など。また、巷で人気のサガット、ブランカもKグルーヴで使ってもかなり強い。まだまだ開発されていないグルーヴなだけに、新たな戦法や意外なKグルーヴ向きキャラが発見されそうだ。

人間レベルの究極形を目指せ！

オリジナルコンボ最前線 Vol.5

行き着くところまで来たオリジナルコンボ情報。細かい発動パターンや大ダメージコンボなどをじっくりと煮詰めて見たぞ。

Text：真瑠世

細かい発動パターン

何気ないチャンスにオリジナルコンボを発動することは、分かっていても逃してしまいがち。あらかじめ「この後はオリジナルコンボを狙う」という意識を植え付けておこう。では、いくつかの発動パターンをチェックしていこう。

●ダウン回避を狙う

ダウン回避には若干のスキがあるが、クセで行なってしまうプレイヤーも多い。もし、スライディングや突進技を持っているなら絶好の発動のチャンスになる。ダウン回避に反応したらスライディングや突進技を当て、オリジナルコンボへつなげよう。スライディングは早めに出しておき、攻撃判定持続時間の後半を当てると拾いやすいぞ。

なお、スライディングは横に吹き飛ばす技の後は狙いにくいが、突進技やベガのスライディングなら、ダウンさせる技に左右されずに狙えるので超強力！

●跳び蹴り→昇龍拳から

これは連続技を工夫するパターン。昇龍拳系の技から発動して拾える連続技は数キャラ持っているが、そのほとんどは対空でしか活用しにくいハズ。これを跳び込みが成功したときに狙うのがこのパターン。昇龍拳系の技は跳び込み→地上技とつないでしまうと、キャンセルをかけても昇龍拳系の技が当たらないことが多い。この場合、跳び蹴りをヒット確認して、着地後にいきなり昇龍拳系につなげてしまおう。跳び蹴りがやや高めでも、昇龍拳系の技の攻撃発生の早さのおかげで連続ヒットしやすいので、狙うチャンスは多いぞ。

ベガにとってダウン回避は絶好のチャンス。しっかり即死させてあげよう。

ORIGINAL COMBO PICK UP

DAMAGE 10000 OVER 連続技集

4人に1人が10000オーバーコンボを持つ現在、まだ伸びる余地はあるのか？　さらなる研究を求ム！

意外に多い高威力連続技

今回は、非実戦的ながらも紹介せずにいられない「ダメージ10000突破連続技」をまとめてみた。ダメージ10000という数字に実はあまり意味は無いのだが、キリのいい数字ということでご了承願いたい。

なお、ダメージ10000というと、レシオ1の豪鬼が10240でほぼ即死する値。自分のキャラがレシオ3ならば、攻撃力が117%になるので、これだと単純計算で9割方のレシオ1キャラをほぼ即死させられる威力だ。

もちろん高威力なだけあって難度もピカイチ。限界に挑戦してみよう。

ベガ 10504 70HIT

立ち弱ⓚ×3→中ダブルニープレス→（発動）遠距離立ち中ⓟ→強ダブルニープレス→中サイコバニッシュ×15→ニープレスナイトメア

追撃タイプ：最初の遠距離立ち中ⓟは最速を目指し、中サイコバニッシュはほとんどを4発当てること。個人的には藤堂相手がオススメ。超簡単だと思う。

やっぱり空中コンボは藤堂がやりやすい。かなり高めでも中サイコバニッシュが4ヒットするぞ。

ベガ 12164 68HIT

ジャンプ強ⓟ→遠距離立ち中ⓟ→中ダブルニープレス→（発動）近距離立ち強ⓟ×2→中サイコバニッシュ×15→ニープレスナイトメア

追撃タイプ（画面端）：このほか、デビルリバース、スライディング、ジャンプ中ⓟ、そしていきなり発動してもすべて10000オーバー。強力だ！

ちなみにこの連続技、レシオ4ベガならレシオ2全キャラ即死します。レシオ4もアリなのか？

さくら 10059 75HIT

ジャンプ強ⓟ→しゃがみ中ⓟ→強春風脚→遠距離立ち弱ⓟ→（発動）→しゃがみ中ⓚ→強咲桜拳×13→遠距離立ち弱ⓟ×2→ジャンプ｛弱ⓟ→強ⓚ→強ⓟ→中ⓚ→中ⓟ｝→近距離立ち強ⓚ→強咲桜拳→（気絶）→ジャンプ強ⓟ→しゃがみ弱ⓚ×2→立ち弱ⓚ→強咲桜拳

追撃タイプ：気絶値60のキャラ用。終了間際のジャンプ攻撃はお遊びで、オリジナルコンボ終了後は人間レベルだと強春風脚につないでも立ち弱ⓟが届かない？

慣れればかなり狙える春風脚→立ち弱ⓟ。ただし、その後のしゃがみ中ⓚが遅いと届かないので難しい。

ケン 10140 29HIT

ジャンプ強ⓚ→近距離立ち強ⓚ→弱昇龍拳→（発動）｛弱昇龍拳×2｝×2→弱昇龍拳→近距離立ち強ⓟ→（しゃがみ弱ⓚ）→垂直大ジャンプ弱ⓟ×6→垂直大ジャンプ弱ⓟ×5→神龍拳

追撃タイプ（画面端）：ポイントは二つ。何といっても一回の落下に弱昇龍拳×2を超高速でたたき込むところと、垂直ジャンプ弱ⓟでの刻みだ。

ついに導入してみました、一度に弱昇龍拳×2の高速入力。個人的に2P側なら実戦レベルだと思う。

さくら 10056 62HIT

近距離立強ⓚ×3→遠距離立ち強ⓟ→強咲桜拳×14→近距離立ち強ⓟ→乱れ桜

地上近距離タイプ：上の連続技もそうだが、強咲桜拳はなるべく4ヒット目をキャンセルすること。そうしないと10000オーバーにならない。

強攻撃からのキャンセルがかなり遅くても乱れ桜はつながる。そこまでしっかり決め、後は焦らずに。

バイソン 10420 21HIT

しゃがみ強ⓚ→｛しゃがみ強ⓟ→強ダッシュアッパー→ターンパンチ｝×2→近距離立ち強ⓚ×2→立ち弱ⓟ→垂直大ジャンプ弱ⓟ×6→立ち弱ⓚ×2→クレイジーバッファロー

地上近距離タイプ：ターンパンチを弱中4ボタン押しで最終段階までためてスタート。2発ターンパンチを出せば、後は指がすっきりするので楽？

弱中4ボタンの押し方が非常に難しいこの連続技。小指一本で発動から強ダッシュアッパーまで入力せよ。

連続技補足1：起き上がりに強攻撃を重ねて、そこから発動すればヒット確認が楽。代表的なのはテリー、ブランカ、キャミィの立ち強ⓟだ。ところで、画面端でバイソンのしゃがみ強ⓚ→重ねターンパンチ（9段階ため）→しゃがみ中ⓟ→強ダッシュアッパーで気絶後、重ねターンパンチ（最大ため）から発動すると、なんと総ダメージ1万6千オーバーになる！

面白地上運びパターン

ジャンプが低く、ジャンプ攻撃が下方向に出るものがあれば、地上運びパターンで面白いことができる。それはジャンプ攻撃数発→ジャンプ攻撃数発というもの。1回のジャンプ中に昇りジャンプ攻撃から下りジャンプ攻撃までつなぎ、再び昇りジャンプ攻撃へつないでウサギ跳びのような連続技をやるわけだ。この連続技は見た目が面白いだけでなく、なかなかのダメージがあるのがポイント。相手キャラの背の高さが高いほど決めやすいので試してみよう。

ロレントはスカウタージャンプを使えば9400オーバーの連続技が（画面端限定）。

なるべく強攻撃を使うのが理想で、ダメージ7000前後の連続技が作れるぞ。

ローリングアタックやスーパー頭突きなど、反撃しにくい技は発動して撃墜しよう。

対空技相打ちからの発動なら相手の高さを確認できるので、追撃ミスが減るのも重要。

●飛び道具や突進技へ

これは中～遠距離で技を見たらすぐに発動するパターン。発動がボタンなので、集中すればかなり簡単に狙えるぞ。

飛び道具に対しては突進技やスライディングが有効で、強の飛び道具は楽に、弱の飛び道具はギリギリ抜けられる。

突進技に対しては、引き付ければ確実に迎撃できる。発動時にすり抜けてしまう場合があることと、発動直後に攻撃を受けやすいことに注意。発生が早く、無敵時間のある対空技が始動に望ましい。

いずれもガードしながら発動するクセを付ければ、無駄が無くなるので覚えておこう。

●対空系必殺技相打ちから

対空系必殺技は引き付けて出すと相打ちになるものが結構ある。ここからオリジナルコンボで拾おう。この場合、少し前進してから発動すると拾いやすいぞ。

このパターンの長所は、空振りのスキが少ない弱の対空系必殺技を多用できるところ。強なら完全無敵で確実に撃墜できるが、硬直が長く起き攻めができない、という人には特にオススメ。うまく弱で撃墜できればそのまま起き攻めに、相打ちなら強力な連続技を入れればいい。また、ゲージを温存して起き攻めに行くのもいいだろう。

リョウ 10107 55HIT

ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち中Ⓟ→強極限流連舞拳→大ジャンプ強Ⓚ→（発動）強虎咆→近距離立ち弱Ⓚ×2→強暫烈拳→中暫烈拳×2→龍虎乱舞

追撃タイプ（画面端）：追撃の大ジャンプ強Ⓚの後は強虎咆にするとかなりつなぎやすい。問題はここからで、すべて最速を目指すことになる。

発動後のすべてが最速を目指した入力にしないとダメ。龍虎乱舞の引き付け中に終了しがちだ。

豪鬼 10018 45HIT

ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→中竜巻斬空脚→弱豪昇龍拳→（発動）近距離立ち強Ⓟ×2→近距離立ち弱Ⓟ→｛強灼熱波動拳→しゃがみ中Ⓟ｝×8→滅殺豪波動

追撃タイプ：灼熱波動拳の後、相手が浮く前に最速に近いしゃがみ中Ⓟを当てて浮きを抑えるのがポイント。前転にならないように正確な入力を！

灼熱波動拳の後、最速のしゃがみ中Ⓟで浮きを阻止。ただし次の灼熱波動拳のタイミングが難しい。

ライデン 10072 21HIT

ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓟ→中ライデンコンビネーション・ボディブロー～ヘッドバッド→（発動）遠距離立ち強Ⓟ→スーパードロップキック→弱ジャイアントボム→強ジャイアントボム→｛近距離立ち弱Ⓚ×2｝×4→近距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→ファイアーブレス

追撃タイプ　画面中央だと、追撃は最大ためのスーパードロップキックで拾える。もちろん、連続技前に弱Ⓚ＋中Ⓚで6～7秒のためが必要だぞ。

バイソンよりは楽なボタン押しテクニック。画面中央でライデンコンビネーション・ボディブローから拾えるのが面白い。

チャン 10092 36HIT

｛近距離立ち強Ⓟ×2→立ち中Ⓟ｝×3→立ち中Ⓚ×14→｛しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ｝→鉄球大暴走

地上近距離タイプ：鉄球大暴走が、腹でかっ飛ぶフィニッシュにならないとこのダメージにならない。かなり運任せの連続技といえる。

ギリギリ1万を越すには鉄球大暴走の運任せ。逆にそれ以外の部分は毎回成功させたいところだ。

ルガール 10712 24HIT

ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ→強ゴッドプレス→（発動）ジャンプ｛強Ⓚ×2→強Ⓟ｝→｛大ジャンプ強Ⓟ×4｝×3→大ジャンプ強Ⓟ×3→ギガンテックプレッシャー

追撃タイプ：もはや何も言うことは無い。ジャンプ強Ⓚは最初のジャンプにだけ組み込むと最も効率がいい。後はジャンプ強Ⓟで稼ごう。

徐々にダメージアップしているルガール。結論はジャンプ強Ⓚを1セット入れる方向性となった。

チャン 10772 38HIT

強飛翔空裂斬→近距離立ち強Ⓟ→（ジャンプ発動）｛ジャンプ強Ⓚ×2→強Ⓟ｝→立ち中Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ×2→立ち中Ⓟ→立ち中Ⓚ×18→鉄球大暴走

追撃タイプ（画面端）：ジャンプの昇りと下りで一気にダメージを稼ぎ、そのまま地上パターンに持ち込む。着地後のつなぎが難しい。

起き攻め用のパターンに応用可能なこの連続技。発動前後が難しいのでアレンジしよう。

バイス 10704 49HIT

ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→強メイヘム→ディーサイド・スレイヤー→（発動）強ゴアフェスト→（近距離立ち弱Ⓟ）→垂直大ジャンプ強レイヴナス→しゃがみ強Ⓟ→（しゃがみ弱Ⓚ）→垂直大ジャンプ強レイヴナス→しゃがみ強Ⓟ×2→メイヘム→ウイザリングサーフェス

追撃タイプ（自分画面端、ダン、ロレント限定）：ジャンク新聞からの移籍掲載（キタキ マサキさん作）。ゴアフェストの硬直キャンセルと、強レイヴナス（17～19ヒット）がカギ。

強レイヴナスが……。個人的に19ヒット2回は無理だったので、19→17ヒットでダメージを計っています。

アテナ 10311 54HIT

ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち中Ⓚ→強サイコソード→（発動）強サイコソード×5→大ジャンプ強Ⓚ→シャイニングクリスタルビット

追撃タイプ（画面端）：強サイコソードが根本でヒットしないと威力が落ちる（ヒット数は変わらない）ので、ジャンプ強Ⓚはやや高めにすること。

難しいのは一番最初。強サイコソードのダメージが、遠距離だと若干少なくなってしまうのだ。

連続技補足2：ロレントのジャンプループ連続技は次のとおり。ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→（スカウタージャンプ発動）ジャンプ｛強Ⓟ→中Ⓟ→弱Ⓟ｝→｛しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→（スカウタージャンプ）→ジャンプ中Ⓟ×2｝×3→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→テイクノープリズナーで、9416ダメージの44HITだ。

今回は各キャラクターのガードクラッシュゲージの長さや回復スピード、移動速度など、データ色の強い内容でお届けしよう。

Text：C・LAN

Q ライデンの強Ⓟ投げの間合いって異常に広くないですか？

A その通り。通常投げとしては恐るべき広さを誇ります。間合いは弱サンダークラッシュボムと同程度で、弱攻撃を2発、または中攻撃をガードさせた後の間合いでも投げることが可能です。参考までに、強Ⓚ投げは、弱攻撃1発でもう成立しません。投げ抜けが可能とはいえ、コマンド投げと違ってワンボタンで行なえるのがやはり強み。ライデンに接近されたときは気を付けましょう。

他のキャラクターでは、チャンの通常投げも平均より多少広くなっています（Ⓟ投げ、Ⓚ投げ共に）。全体的に足の遅いキャラクターが広めに設定されているようです。

キャラクターによって中心座標が異なるため一概にはいえませんが、通常投げの間合いは密着状態から弱攻撃1発をガードさせた間合い程度が限界になります。響やユンなどは、逆に間合いが狭くなっています。

コマンド投げ並みの吸い込みを発揮するライデンの強Ⓟ投げ。密着から中攻撃をガードさせた後の間合いでも投げることができる。

投げ間合いの傾向：体格や中心座標の関係もあってか、響やアテナなどの細身かつ素早いのキャラクターは、投げ間合いが狭い傾向にある（デカく、遅いキャラクターは広い）。左の写真はリュウのしゃがみ弱Ⓚガード後の間合いで、ここからリュウの投げが成立するが、アテナの投げは成立しない。

Q ガードクラッシュゲージの回復速度の差は？

A あります。差は微々たるもので少し分かりにくいですが、ガードクラッシュゲージが少ない状態でのみ差がでます。基本的にはゲージが少ないほど回復が早く、徐々に遅くなっていきます。ただし、ここでもやはりPとKは例外です。この二つのグルーヴは常に一定、かつ遅めのスピードでしか回復しません。

さて、残った四つのグルーヴに関してですが、グルーヴ間での差は無く、キャラクターによって若干のスピード差が存在します。約3分の1キャラクターが遅めで、その中でさらに二段階に分かれています。つまり、「普通」、「遅い」、「最も遅い」の3段階に分類されます。「最も遅い」のは3キャラで、重量級のザンギエフ、ライデンに交じって、なぜかバルログもこのグループに属しています。素早さのハンデなのでしょうか？詳しくは右表を参照してください。

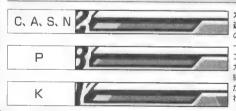
守勢になると、キャラによる回復スピードの違いは大きな差になるぞ。

遅いキャラクター
春麗、さくら、キャミィ、ベガ、テリー、舞、キム、ギース、山崎、ルガール、バイス

最も遅いキャラクター
ザンギエフ、バルログ、ライデン

Q グルーヴとガードクラッシュゲージの関係ってあるの？

A あります。下にある比較写真は、リュウの近距離立ち強Ⓟを連続で6回当てた後の状況を示すものです。Pグルーヴが明らかに短いのがお分かりでしょう。既にガードクラッシュ寸前です。これに対してC、A、S、Nはまだ3割近く残っています。Kグルーヴがその中間。このように、ゲージ消費の無い防御システムを持っているグルーヴはガードクラッシュゲージが短めに設定されているのです。なお、キャラクターやレシオによるゲージの差はありません。また、空中ガードした場合は、通常よりもクラッシュ量が5割増しになります（全キャラ共通）。

同じ状況下でのグルーヴ別ガードクラッシュゲージ

ガードクラッシュゲージの違い：左の写真は、リュウの近距離立ち強Ⓟ×6をガードクラッシュゲージ満タンからガードさせたもの。ガードクラッシュゲージの総量は、グルーヴによってかなりの差があることがわかる。

Q 歩行速度はキャラクターによってどのくらい差があるの？

A キャラクターの前進速度、後退速度は10以上に細かくグループ分けされます。最も速いグループと、最も遅いグループを比較するとかなりの差が出ます。もちろん実戦では速い方が有利ですが、本作ではジャンプや走り、回り込みなどほかの移動手段も充実しています。遠距離戦を主体とするダルシムなどを除いて、それほど気にする要素ではないかもしれません。

極端な移動スピードを持つバルログならば、それ自体が強力な武器になる。

遅 → 速

	遅											速
前進	ダルシム、チャン	ブランカ、ギース	本田、ザンギエフ、響、ライデン	イーグル、サガット、覇王丸、藤堂、庵、リョウ、バイス、山崎	リュウ、モリガン、さくら、ダン、京、ユリ、ジョー	アテナ、豪鬼	ケン、ロック、テリー、紅丸、キング、ルガール	恭介、ガイル、キム	マキ、ロレント、バイソン	ユン、キャミィ、ナコルル	春麗、ベガ、舞	バルログ
後退	ダルシム、チャン	リョウ、バイス	本田、ザンギエフ、ライデン	イーグル、覇王丸、響、ブランカ、ギース	リュウ、サガット、モリガン、ダン、藤堂、京、庵、山崎、ジョー	ケン、ロック、テリー、紅丸、キング、アテナ、豪鬼	ルガール	マキ、ロレント、恭介、ガイル、さくら、キム、ユリ	ユン、キャミィ、ナコルル	春麗、バイソン、ベガ、舞	バルログ	

ゲー事典 ライデンの強Ⓟ投げのように、片方の通常投げだけが有効範囲が広いのは珍しい例。実はマキに関してもこれが該当し、強Ⓟ投げの方が少しだけ間合いが広くなっている。コマンド投げの間合いはザンギエフのファイナルアトミックバスターがレベルに関係なく最も広く、ライデンのデストラクションドロップ（Lv3のみ）はファイナルアトミックバスターと同程度になる。

カプエス2キャラ対策室

vs.ROLENTO

ロレント

トリッキーな動きに幻惑されがちだが、ロレントの攻撃力は決して高くない。要所で「一発」をたたき込めば、ダメージ効率で上回れるはずだ。

Text：善之字元帥

距離による行動の変化を知る

ロレントは、距離によって戦闘スタイルを3種類に変化させてくる。当然、こちらもそれに合わせた対応が必要だ。

●近距離～密着戦

ロレント側は、ガードさせても有利な立ち弱Ⓟを断続的に出しつつ、時折投げやしゃがみ中Ⓚを狙ってくる。無敵必殺技の無いキャラだとこの戦法がキツく感じるが、実はLv1スーパーコンボによる割り込みが有効な対策になる。たとえ攻撃判定の弱いスーパーコンボでも、画面暗転前の自キャラのみ停止時間（4フレームあり、完全無敵）にロレントの攻撃をかわすため、十分割り込めるのだ。

●中距離戦

しゃがみ強Ⓚ、スティンガー、しゃがみ強Ⓟなどがロレント側の主力。特に、しゃがみ強Ⓚのリーチは驚くほど長いので、意識的にしゃがみガードするように。こちらが攻め込むチャンスは、スティンガーを撃った瞬間。回り込みで接近し、着地に反撃を狙おう。また、キャラによっては多段ヒットする飛び道具でスティンガーを撃ち消しつつダメージを与えることも可能だ。

●遠距離戦

メコンデルタエスケイプで逃げ回りつつ、ときおりジャンプ中Ⓚでめくりを狙う戦術がやっかい。撃墜しようとすると傷口を広げることが多いので、おとなしくガードを固めてチャンスを待とう。

立ち弱Ⓟで固められているときは、Lv1スーパーコンボで割り込むのがオススメ。

ロレントの「役割」を封じる

ロレントは、スーパーコンボに依存せず闘えるため、先鋒に配置する場合が多い。先鋒で存分に暴れ回り、仮に負けても2人目が必ずゲージがMAX状態で登場するというわけだ。もちろん、こちらとしてはそういった状況は避けたい。では、ロレントにゲージを消費させるにはどうしたらいいのか？ 正解は、ガードキャンセルを狙わせること。無敵技の無いロレントは、こちらの攻めを切り返すとき、どうしてもガードキャンセルを使わざるを得ない。弱攻撃を中心とした固めでプレッシャーを与え、あわよくばガードクラッシュを狙おう。

弱攻撃主体なら、ガードキャンセル攻撃を出されてもガードできることが多い。

VS ロレント　オススメキャラ

ロレントの立ち弱Ⓟによるカタメに対抗するには、昇龍拳のような無敵必殺技が欲しいところ。さらに、スティンガーのスキを突くため、回り込みの素早いキャラなら理想的……。となると、庵やサガット辺りが筆頭株。もちろん、弱攻撃でラッシュを狙えるナコルルなどもあなどれない存在だ。

昇龍拳系の割り込み技を持つ相手には、ロレントも接近戦を仕掛けにくい。

短くて素早い回り込みを持つキャラは、スティンガーの着地に反撃するのも容易。

カプエス2キャラ対策室

vs.CAMMY

キャミィ

近距離の固めがキツイ印象のあるキャラ。逃げ出す算段をする前に、追い込まれない対処法を考えよう。

Text：伊勢猫

各種のガード後に優位となる攻撃を活かした、固め＆ガードクラッシュ狙いのスタイルが定着してきたキャミィ。走りを主体とした攻撃的なNグルーヴに対しては、リーチが長く、判定の強い通常技のけん制が基本となるが、それを見越した接近手段ともなる、ジャンプ～キャノンストライク＆スパイラルアローへの対処をしっかり立てよう。

一度でも接近を許してしまうと……、ガードゲージを一気に減らされるので注意。

スパイラルアローの反撃と対処法

スパイラルアローは、先端の終わり際をガードさせられてしまうとキャミィ側が有利。一応、ガード状況を判断して反撃は可能だが、これだけに頼ってはキャミィに攻め込む機会を与えてしまうことに。

そこで重要になってくるのが、スパイラルアローをガードする前に打ち落とせる通常技の存在。足払い系のけん制技だと、よくても相打ちを取れる程度だが、しゃがみ弱Ⓟやしゃがみ中Ⓟ（打点の高いキャラは例外）なら、一方的に撃ち落とすことも可能。

とはいえ、見てからの反応では間に合わないので、中間距離のけん制に交ぜよう。

体格が大きく、座高の高いキャラなら立ち弱Ⓚなどでスパイラルアローを止められる。

キャノンストライクは空中で迎撃

ジャンプからの強襲技キャノンストライクは、簡単に言い換えると「空中版スパイラルアロー」。打点が高ければこちらが有利だが、低い打点でガードしてしまうと、同じように攻めを継続される。

最も確実な対処法としては、ジャンプ攻撃による空中での迎撃。空中で一旦停止してから降りてくるため、攻撃判定が発生する前にたたき落とすことが可能。仮にタイミングが遅れて相打ちとなったとしても、お互いの距離が離れてくれるので問題無し。間合いが遠く、移動手段として使ってくる場合は、横に判定の強い地上技で迎撃してもいい。

あまり先読みし過ぎると、空中投げやジャンプ攻撃をくらうので、適度にジャンプしよう。

VS キャミィ　オススメキャラ

こちらに接近しない限りは、有効な攻め手に欠けるキャミィ。キャノンストライクはあるが、基本的なジャンプ軌道は高いので、波動→昇龍タイプで近付かせない闘い方が有効（ガイルは例外）だ。チーム内に波動昇龍タイプが居ないなら、チーム編成に一考を……。とにかく近距離戦は避けること。

接近手段を封じたら、飛び道具のけん制も有効。相手のゲージには注意しておこう

空中戦が主体となるキャラとも相性は悪くないが……キャノンスパイクが致命的!?

ゲー事典　ロレントの主要技のスキ：パトリオットサークル／基本的にどこで止めても大きなスキがある　テイクノーブリズナー／ガード硬直は極端に短いが、強攻撃でも十分反撃できるレベル　しゃがみ強Ⓚ／反撃できるのは密着ガード時のみ　ガードキャンセル攻撃／しゃがみ強Ⓚと同じグラフィックだが、どこでガードしてもロレントの方が大幅に有利

KYO KUSANAGI

対戦攻略
草薙京

どの技の後にどう攻めるか？起き攻めのバリエーションを再確認していきたい。

Text：真催世

起き攻めパターン

京の起き攻めパターンは三つの要素が軸になる。荒咬み、毒咬み、強Ⓚ投げの三つだ。それぞれ見ていこう。

●**荒咬み～九傷～七瀬**

この後は通常ジャンプ、七拾五式　改、前進後に回り込みで背後に回れる。

通常ジャンプは遅めに跳べば正面になるので有効だ。ただ、ダウン回避後に対空技で落とされる恐れがある。

回り込みは、正面と背後の二択が迫れる。ただしダウン回避をされると反撃が確定してしまう。

七拾五式　改は背後に回るのがばれやすいが、ダウン回避に強力。弱で出せば起き攻めとダウン回避に両対応しているので、これを基本にしよう。また、ダウン回避を一点読みして中七拾五式　改にするのもアリ。この場合、しゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ中Ⓟから荒咬みへとつなぎ、起き攻めで中七拾五式　改↓中朧車↓オリジナルコンボとつなげれば、一気に気絶させられるぞ。

●**毒咬み～罪詠み～罰詠み**

中間距離で2段止めを使い(若干不利だが)、ヒットしていたら3段目までつなぐのがこの技の使い道。この後は大ジャンプをすると背後に回れるが、ダウン回避されると対空技で落とされてしまう。

●**強Ⓚ投げ**

この後はダウン回避不能だが、なかなかいい攻めが無い。王道は回り込みで背後に回るものだが、ここでは中段攻撃の弱R.E.D.KicKを推奨する。やや遅らせて出し、ギリギリ重ねるか、スカシ下段か、スカし投げで選択を迫るのだ。スカした場合は京側が不利なので、投げを多めにするといいぞ。もちろん強Ⓚ投げを使って起き攻めへ。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
近距離立ち強Ⓚ	5	−1
しゃがみ弱Ⓚ	4	+6
しゃがみ中Ⓟ	5	+6
しゃがみ強Ⓟ	6	−11
しゃがみ強Ⓚ	9	−2
弱荒咬み	15	−5
毒咬み～罪詠み（※1）	19	−8
弱R.E.D.KicK（※2）	24	−8

※1：発生は毒咬みのもの、硬直差は罪詠みのもの。
※2：当てる打点により、数値が変わる。

強Ⓚ投げ後は弱R.E.D.KicKで攻めるのも手だ。下段と投げも交ぜると効果倍増だ。

相手がダウン回避を取るなら、弱七拾五式　改を出しておこう。ヒット時は「ピカ〜ン」。

しゃがみ中Ⓟを重ねる

もともとしゃがみ中Ⓟからはしゃがみ中Ⓟやしゃがみ強Ⓟなどが目押しでつながるが、起き上がりにしゃがみ中Ⓟを重ねれば、これらのつなぎがかなり簡単になるので積極的に狙おう。しゃがみ中Ⓟ×2からは荒咬みにつないで起き攻めを狙うのを基本とし、スカシ投げやしゃがみ中Ⓟ×2↓弱R.E.D.KicKも交ぜてガードを揺さぶっていこう。

起き攻め以外でも、普段の立ち回りで、しゃがみ中Ⓟに荒咬みを仕込むのも重要だ。

レシオ&グルーヴ考察

TERRY BOGARD

対戦攻略
テリー・ボガード

驚異の重ね能力を軸にした起き攻めを紹介。そこからの連続技もしっかり決めよう。

Text：MVP

相手の起き上がりに近距離立ち強Ⓟの2段目か、しゃがみ強Ⓟを重ねる起き攻めは、ヒット時の見返りが非常に大きい。また、強攻撃なのでヒット確認が楽なため、ガードされても次の選択肢に移行しやすいのが特徴だ。

重ね強Ⓟヒット時はしゃがみ強Ⓟ↓バスターウルフまでつなぐようにし、ガードされたときは前進しつつ強Ⓚを出すか、しゃがみ強Ⓚを出そう。

この前進しながらの強Ⓚは遠距離立ち強Ⓚになれば相手の足払いによる割り込みをつぶすし、強Ⓚ投げになれば起き攻めがループする。もちろんしゃがみ強Ⓚが当たれば再び起き攻めに移行できる。

主要技フレームデータ

技名	発生	硬直差
近距離立ち強Ⓟ	5	+3
遠距離立ち強Ⓚ	12	−6
しゃがみ弱Ⓚ	4	+3
しゃがみ中Ⓟ	5	+5
しゃがみ中Ⓚ	6	−3
しゃがみ強Ⓟ	8	+6
しゃがみ強Ⓚ	7	−8
弱クラックシュート（※1）	10	±0

※1：立ちガードされると不利になる。

強Ⓚ投げ後に注目

画面端で強Ⓚ投げを決めた場合、起き攻めのループパターンが豊富なので注目しよう。

まずは先程の強Ⓟ重ねパターン。これは前ジャンプから出すとタイミングが取りやすく、起き上がりに重ねやすい。しゃがみ強Ⓟを重ね、先程の選択肢へ移行しよう。

次に弱パワーウェイブを重ねるパターン。これはギリギリ重なるか、若干早めに出してスカらせよう。重ねた場合はしゃがみ強Ⓟが連続技になるため、ヒット確認からバスターウルフにつなげられる。スカらせた場合は、少し歩いての強Ⓚ投げがかなり有効になる。相手のガード硬直が無いためスムーズに投げが決められる上、再度起き攻めがループするわけ。

しゃがみ強Ⓟがヒットしたら、Lv1バスターウルフまでつないで約6000ダメージ。

周知の通り、2P側でプレイすれば、画面端でも相手の裏に回り込める。テリーなら強Ⓚ投げ後に狙えるので、今まで説明した起き攻めをより強力にできるぞ。

まずは強Ⓚ投げ後にジャンプで画面端に入り込む方法。技を起き上がりに重ねやすい。

次にステップ×2。これはしゃがみ強Ⓟ重ねが狙える上、2回目のステップを遅めにすれば正面と背後でガードを揺さぶることができる。この場合はしゃがみ弱Ⓚ×2↓バスターウルフを狙おう。

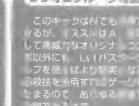
最後に中クラックシュート。これは背後からギリギリしゃがみ強Ⓟ重ねられる。また、コマンド入力後にボタンを押すのを遅らせると正面になる。見た目でばれやすいが……。

画面端ならその場から弱パワーウェイブを出す起き攻めも強力だ。特にスカシ投げ。

レシオ&グルーヴ考察

ゲー事典　**テリーの起き攻め**：テリーの起き攻めは集約すると強Ⓚ投げを決めるか、しゃがみ強Ⓟ×2→バスターウルフを決めるか、ということになる。オリジナルコンボがたまっているなら、しゃがみ強Ⓟ重ねにヒット確認をして発動してもいいだろう。この状況だと最初は遠距離立ち強Ⓟ→中バーンナックル→しゃがみ強Ⓟ……とつなぐと高威力だ。

たゆまぬ研究こそが勝利の礎！

Virtua Fighter 4

※P97からの対キャラ攻略では、主要技への反撃を取り上げている。ここでは、記事中のアイコンの意味と、同等のスキに入れることのできる技をまとめておこう。なお、コマンドにダッシュ入力やしゃがみダッシュ入力が絡んだ場合、発生が遅くなることがあるので注意してほしい。

上段投:キャッチ投げや一部の出の遅い投げ技を除く上段投げ
下段投:ベネッサを除く下段投げ
軽量Ⓟ:サラ、パイ、アオイのⓅ／ジャイアントスイング(遅:ウルフ)／連載顎手(シュン)
中量Ⓟ:アキラ、ジャッキー、ラウ、カゲ、シュン、リオン、レイ・フェイのⓅ／リオン以外のしゃがみⓅ／アオイの➡Ⓚ／白虎双掌打(アキラ)／セットアップコンビネーション(サラ)
重量Ⓟ:重量級、ベネッサ(ムエタイスタイル)のⓅ／リオンのしゃがみⓅ／パイ、リオン、レイフェイのⓀ／虎槍掌(ラウ)
肘:ジャッキー、サラ、ラウ、カゲ、リオン、アオイ、ベネッサ(ムエタイスタイル)の肘(⇨Ⓟ)／ベネッサ(ディフェンシブスタイル)のⓅ／サラ、シュンなどのⓀ／上歩衝掌(アキラ)／ライトニングストレート(ジャッキー)／飛燕烈脚(パイ)／スクリューフック(ウルフ)／ニーハンマー(ジェフリー)／浮身膝蹴り(カゲ)／勾手堤膝(リオン)
肘とミドルの中間:レイ・フェイのミドルキック／腿登裏旋脚(ラウ、パイ)／エルボーバット(ウルフ)／エルボースタンプ(ジェフリー)／影刃(カゲ)／挑腕撩拳(シュン)／疾歩昇穿手、縦跳穿掌(リオン)／横打(アオイ)／撜掌(レイ・フェイ)
ミドル:ウルフ、シュン、リオン、アオイ、レイ・フェイ以外のミドルキック／重量級のⓀ／馬歩衝靠(アキラ)／ビートナックル(ジャッキー)／ドラゴンスマッシュキャノン、ライジングニーコンボ(サラ)／連環虎燕掌(ラウ)／旋蹴り(カゲ)／月牙叉撃(シュン)／後蹴腿(リオン)／双飛脚(レイ・フェイ)
ヒザ:ジャッキー、サラ、ウルフ、ジェフリーのヒザ(⇨Ⓚ)／アオイ、リオンのミドルキック／龍尾脚(シュン)／二起分脚(レイ・フェイ)

インプレッション

『バーチャファイター4』の発売から、もう5カ月が経過しようとしているのに、1日でもゲームセンターに行かないと取り残された気分になる。こんなゲームって、久し振りだよね！

バーチャファイター4

使用基板：NAOMI2　稼働中
Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001

オフィシャル全国大会のエリア代表決定戦を目前に控え、ますますヒートアップする本作。もちろん本誌の攻略記事も、大会仕様の最新戦術が満載。すべての情報を把握して、ライバルたちに差を付けろ！

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです。また、文中に登場する「技後の有利／不利」などのデータは、編集部調べによるものです。

ダメージ効率の追求

ダウン状態になる技への反撃

終了時にダウン状態になる技はローリスク……と考えている人に、少し痛い目を見てもらおう。

Text：善之字元帥

ジェフリーのライデンドロップ(⇧Ⓚ+Ⓖ)を始めとするいくつかの打撃技は、技終了時にダウン状態になった後、長時間動けない。ここに各キャラの大ダウン攻撃(⇧Ⓟ)が確定するのは有名な話だが、実は大ダウン攻撃よりダメージの大きい技が入るケースもある。下に、よく使われるものに対する反撃技をまとめたので、参考にして欲しい。

なお、表中の「無し」は大ダウン攻撃より威力の高い反撃技が無いという意味だ。

ダウン状態になる技をガードしたのに、こんな追い打ちで済ますのはもったいない。

ダメージ面で大ダウン攻撃を上回る確定打撃があるなら、そちらを狙うべきだろう。

代表的なダウン状態になる技とキャラ別反撃法

シュン／酔仙連脚

反撃技を決めてもなぜかダメージに補正がかかってしまう。実際にはさまざまな技が入るのだが、大ダウン攻撃より大きい固有技となると、その数は少ない。

シュン／仰身倒腿

ガードしたときだけでなく、やや遠くで空振りしたときもダッシュで近寄って反撃を狙える。ただし、下表の反撃技には足位置の制約が多いことに注意。

ウルフ／フロントロールキック

ダウン攻撃として使ってきた場合、かわしても大した反撃はできないが、立ち状態でガードしたら大チャンス。反撃技は若干距離を詰めてから出すこと。

ジェフリー／ライデンドロップ

スプラッシュマウンテン(⇧⇧Ⓟ+Ⓖ)後、ストンピング(⇧Ⓚ)との二択で使う人が多い。ジェフリーのやられ判定が分厚いためか、多くの技で反撃できる。

	シュン／酔仙連脚	シュン／仰身倒腿	ウルフ／フロントロールキック	ジェフリー／ライデンドロップ
アキラ	斧刃昇膝伏虎撃(⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ⇨Ⓟ)→槍下砲(⇧Ⓟ)	斧刃昇膝伏虎撃(⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ⇨Ⓟ)→槍下砲(⇧Ⓟ)	馬歩衝靠(⬇⇦Ⓟ+Ⓚ)※10	連環腿(⇨⇨ⓀⓀ)※3
ジャッキー	無し	サマーソルトキック(⇩Ⓚ)※9	無し	サマーソルトキック(⇩Ⓚ)※9
サラ	無し	ドラゴンスマッシュキャノン(⇧Ⓚ)※12	無し	サマーソルトキック(⇩Ⓚ)※8
ラウ	無し	飛燕転身掌(⇦⇦Ⓟ)	飛燕転身掌(⇦⇦Ⓟ)	飛燕転身掌(⇦⇦Ⓟ)※4
パイ	無し	燕青蹬起脚(⇨ⓀⓀ)	背転脚(⇩Ⓚ)※11	背転脚(⇩Ⓚ)
ウルフ	無し	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)※1	無し	ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)※5
ジェフリー	無し	ヒールアックス(⇦⇨Ⓚ)	ヒールアックス(⇦⇨Ⓚ)	ニーアタック(⇨Ⓚ)
カゲ	斧旋連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)→踵落とし(⇧Ⓚ)※1	水車蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)	水車蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)	水車蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)※6
シュン	仰飲連環単脚(⇧ⓅⓅⓀ)	仰飲連環単脚(⇧ⓅⓅⓀ)※1	無し	仰飲仙手(⇧ⓅⓅ)
リオン	無し	旋風落脚(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)	旋風落脚(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)	旋風落脚(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)
アオイ	無し	雲蹴り(⇨ⓀⓀ)※2	雲蹴り(⇨ⓀⓀ)※2	雲蹴り(⇨ⓀⓀ)
レイ・フェイ	金剛連震崩打(Ⓟ+ⓀⓅⓅ)※1	旋風脚(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)※13	旋風脚(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)	金剛壁拳(Ⓟ+ⓀⓅ)
ベネッサ	無し	無し	無し	ヘビィインパクト(⇦Ⓟ)※7

※1:足位置平行限定　※2:ハの字限定　※3:鉄山靠(⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)の方が高くなることも　※4:平行なら虎龍転身脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)も可　※5:ニーブラスト(⇨Ⓚ)も可　※6:距離によっては斧旋連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)が入ることも　※7:ディフェンシブスタイルのみ　※8:トーキックジャックナイフ(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)でも可　※9:ヒット後反撃を受ける　※10:ハの字なら連環腿も可　※11:前ダッシュから　※12:ハの字ならサマーソルトキックも可　※13:平行なら金剛連震崩打も可

サラのフルスピンヒールキック(⇩Ⓚ)の出始めや、シュンの横寝&逆立ち中に打撃技を当てると、相手は地面にベタンとたたき付けられる。この状態は「自分からダウンした」状態とほぼ同じで、もちろん受け身も取れない。さまざまな追い打ちがヒットするので試してみよう(もっとも、大ダウン攻撃よりダメージの高い確定技は無いと思われるが……)。

投げ抜け後の反撃を覚える!!

投げ抜け後の状態 ～後編～

1月号の前編に引き続き、今月も投げ抜け後の状態を紹介。特殊な投げ抜けや投げ抜け後の確定反撃を、しっかり把握しておこう。

Text：SHO

キャラ名	コマンド	反撃技（キャラ名）
アキラ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	少しダッシュで間合いを詰め、ミドルキック。または同程度の発生とリーチを持つ技
リオン	⇦Ⓟ+Ⓖ	
ジェフリー	⬁⇨Ⓟ+Ⓖ	しゃがみⓅ（ノーガード以外：ウルフ、ジェフリー、カゲ、シュン、アオイ）
サラ	Ⓟ+Ⓖ	白虎双掌打、肘（アキラ） 両止（アオイ） しゃがみⓅ（ウルフ、ジェフリー、カゲ、シュン、リオン、アオイ）
ウルフ	⇦Ⓟ+Ⓖ	
	⬁⬁Ⓟ+Ⓖ	
ジャッキー	⬁⬁Ⓟ+Ⓖ	しゃがみⓅ（全キャラ） 白虎双掌打、肘（アキラ）
アオイ	Ⓟ+Ⓖ	

抜け後の確定反撃

投げ抜け後に反撃が確定するものは、全部で8種類。

まず、抜け後に大きく間合いが離れるタイプ。アキラの大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ+Ⓖ）とリオンの七星天分肘（⇦Ⓟ+Ⓖ）が相当し、少しダッシュしてミドルキックなどが確定する。

次に、ジェフリーのマシンガンハンマー（⬁⇨Ⓟ+Ⓖ）。この投げは、正確には確定反撃が無い。というのも、抜け後にジェフリー側がノーガード状態だと、しゃがみⓅが当たらないのだ。ただ、ノーガードだと投げや打撃をくらうなどのデメリットもあるので、あえて紹介した。少し間合いが離れるので、リーチの長いしゃがみⓅを持つキャラ（左表参照）なら確定反撃が入る。

そのほかでは、ジャッキーのサディスティックハンギングニー（⬁⬁Ⓟ+Ⓖ）と葵の小当（Ⓟ+Ⓖ）。アキラの白虎双掌打（最速）や肘が確定。それ以外でも、しゃがみⓅのリーチが長いキャラなら確定反撃になるので覚えておこう。

最後にサラのフロントスープレックス（Ⓟ+Ⓖ）、ウルフのSSD（⬁⬁Ⓟ+Ⓖ）、ブレーンバスター（⇦Ⓟ+Ⓖ）は、抜け後のしゃがみⓅが全キャラ共通の確定反撃。さらにアキラなら白虎双掌打や肘、葵なら両止が確定だ。

マシンガンハンマーは、抜け後にノーガードならしゃがみⓅが当たらないが、リスキーだ。

背後に回った後はしゃがみⓅが確定だが、アキラなら最速立ち白虎が確定するぞ。

特殊な抜けについて

普通のコマンド投げ以外にも、抜けることが可能な技がいくつか存在する。例えば、ウルフや葵の投げコンボなどもその一つだ。これらの投げ抜けは、基本的に普段の投げ抜けと同じ方法で抜けられるので問題無いが、中には特定の抜けコマンドが用意されている技もある。抜けられない、と思い込んで余計なダメージを受けるのは損だ。

ここでは、そういった特殊な抜けと、抜け後の両者の状態について紹介していこう。

●アキラ／順身翻胯

アキラのキャッチ投げ、順身翻胯（⇨⇦Ⓟ+Ⓖ）。ここから心意把（Ⓟ+Ⓚ）と靠山壁（⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ）に派生するが、心意把の場合は⇨Ⓖ、靠山壁は⇧or⇩Ⓖでガード可能。ただし、順身翻胯中にⒼボタンを押し続けてはダメ。一度ボタンを離してから抜け入力をしないと、ガードできないので注意しよう。どちらの攻撃も、ガード成功時の確定反撃はしっかり入れておきたい。

心意把をガードした後は、投げが確定だが打撃は入らない。靠山壁はヒザくらいまでの発生速度の打撃が確定するが、投げは入らない。ただし、例外的にアキラの背後投げは、キャッチ投げなので確定するぞ。

順身翻胯からの心意把は、ガードできれば投げによる反撃が確定する。

●リオン／撲歩

リオンのキャッチ投げ、撲歩（⇨⬀Ⓟ+Ⓖ）は、落首双手と落首断腿に派生。抜けは横投げと同じ理屈で、レバー⇨or⇦Ⓟ+Ⓖとなる。

抜け後は、落首双手がスキが大きく完全二択。落首断腿は、間合いが離れるが抜けた側が有利となる。

どちらを抜けたか判断するのが難しいが、いずれにせよ抜けた後は有利なので、思い切って攻めたい。

使用頻度の低いリオンの撲歩。基本的に、横投げと理屈は同じ。

●ウルフ／避け攻撃

ウルフの避け攻撃サイドステップキャッチ（避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）はキャッチ投げだが、⇦or⇨Ⓟ+Ⓖで投げ抜け可能。角度によって側面や背後投げになる可能性もあるが、抜けコマンドは入れておきたい。

抜け後は、抜けた側が若干有利なので、攻撃発生が早めの打撃を出すといい。しゃがみⓅを出して、様子を見るといいだろう。

キャッチ投げだが、抜け可能。投げ抜け時には若干のダメージも与える。

●ベネッサ／各種ハンドホールド、フロントチョーク、当て身投げ、タックルパンチ

ベネッサには特殊な技が多く、投げ抜けとは違った形で抜けられる技がいくつかある。ハンドホールド系が代表的だが、ほかにも打撃投げのフロントスリーパー系やライトニングランサーからのパスガードナックル（⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ）、上、中段パンチ当て身なども、抜けが可能だ。

ハンドホールドはⒼ、⇩Ⓖ、Ⓟ+Ⓖの三択で振りほどけるが、ほとんどが抜けて五分の状態。ただし、例外的にライトハンドホールドの上段キックをガードした後は、ヒザぐらいまでの発生速度を持つ打撃が反撃確定なので、覚えておこう。

打撃投げのフロントスリーパー系は、レバーを回して素早く回復すればすぐに抜け可能。抜け後は少し有利なので、攻めに転じよう。

パスガードナックルは、地面にたたき付けられるときにⒼボタンを押せば抜けることができる。パンチ当て身も、Ⓟ+Ⓖを素早く押せば、ダメージを軽減できるので覚えておきたい。

この二つに関しては、抜け後は五分の状態になるので、純粋な読み合いとなる。

ライトハンドホールドの上段キックをガードしたときは、反撃チャンス。

VF事典　投げ抜け後の反撃：上の表で紹介した、抜け後に反撃が確定する投げは、ほとんどがしゃがみⓅ程度しか反撃にならない。しかし、非常に有利ということに変わりないので、思い切って投げを狙ったり、ダメージ効率のいい選択をするのも全然アリ。とにかく、抜けた後に何もしないのが一番もったいない。抜けに成功したらキビシく攻めるように心掛けたい。

対キャラ攻略

BEAT THE AKIRA 結城晶

対処しやすさを逆手に取られるな

単発の打撃技ばかりなので、こちら側の攻めどころはハッキリしている。その後に使う攻めの選択肢を厳選し、行動の裏をかけ！

Text：ちゃっきー

避け方向の工夫

アキラの特徴といえば、連係技をほとんど持たないことが真っ先に思い付く。このため、避け(＋投げ抜け)が非常に有効というのが一般的な考え方。しかし、過信は禁物。半回転系の属性を持つ技が十分にそろっていることに加え、読まれればタイミングをずらした打撃など一発を狙われることになるからだ。ときには投げを捨ててでも、立ちガードで様子を見るなどの選択肢が必要になる。

さて、半回転系の技で最重要なのが、大ダメージにつながる馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ)と崩拳(Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ)。この二つは、どちらも腹側の避けでのみかわすことができる。近距離戦ではまず、これをしっかり意識できるようになろう。

一方、背中側への避けでしか避けられないのが、跳山崩捶(⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ)。こちらはリーチの長さを活かし、やや離れた距離で使われやすい。特に、受け身を取った後は要注意。空中コンボで連環腿(⇨⇨ⓀⓀ)をくらった後など距離がやや離れた場合、普段以上に警戒する必要がある。

コンボでの連環腿をくらった後は、距離が離れやすい。このときの受け身攻めには……、

跳山崩捶がよく使われる。一点読みなら背中側の避け、手堅くいくなら立ちガードで。

技ガード後の対処法

羅歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)に代表されるアキラの単発打撃は、ガード後の確定反撃は無いが、こちらが有利になるというものがほとんど。この状況での読み合いこそが、勝敗を決めるといっても過言ではない。まずはガード後どれだけ有利なのかを知り、有効な選択肢を考えていこう。

それほど有利でないのは、裡門頂肘(⇨⇨Ⓟ)、跳山崩捶、虎撲(⇩⇧⇦Ⓟ)の三つ。以上の技をガード後にヒザクラスの技を出すと、アキラ側のしゃがみⓅで止められる危険性がある。一方、上歩頂肘(⇨Ⓟ)、躍歩頂肘、側腿(⇧Ⓚ)はスキが大きめ。ヒザクラスの技でも止められることは無いので、ダメージ効率のいい二択を仕掛けることが可能だ。

さて、これらと一線を画すのが猛虎硬爬山(⬇⇨Ⓟ)ガード後。こちらが有利なことに変わりはないが、距離が大きく離れるため、肘などリーチの短い技はしゃがみ後ろダッシュや捜下崩捶(⇧Ⓟ＋Ⓚ)でかわされやすい。即座に打撃を出すなら、リーチの長いものを選択しよう。ジャッキー以外なら、ミドルキックでOK。ただし、近距離の猛虎硬爬山後は、アキラ側の立ちⓅなどでつぶされる危険性もあることを覚えておこう。適した技が無い、あるいはアキラ側の行動が読めない場合は、あえて手を出さず様子を見るのも一つの手だ。

猛虎硬爬山ガード後は、リーチの長い技を選択しよう。ミドルキックがその代表例。

逆二択を想定した攻め

中段技ガード後も、避け投げ抜けや投げを一点読みした虎撲や崩拳と、アキラ側には対抗手段がそろっている。

こちら側の選択肢のうち、手堅い行動は立ちⓅ。スキが小さいため避けられても安全で、かつアキラ側の立ち技に勝つことができる。

また、避け対策となるタイミングを遅らせた打撃も重要。この場面で使う技は、ヒザクラス、またはそれよりも発生の早い技が基本となる。タイミング次第では、アキラ側の失敗避けのスキを突きつつ、虎撲などの遅い打撃技もつぶすことが可能だ。

技をガードして有利な状況になっても、あえてすぐに技を出さずタイミングを遅らせる。

失敗避けを出させ、そのスキを突く。出が早めの打撃を使えば、虎撲にも勝てるぞ。

この技には反撃を入れたい！　アキラ・反撃可能な主要技リスト

右表にあるもの以外では、ほぼどんな打撃技でも入る鉄山靠、重量級Ⓟまでが反撃の揚炮(⇧⇧Ⓟ)、肘クラスまでの崩撃手～外門頂肘(⇧Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ)辺りが、ガードするチャンスのある技だろうか。

また、独歩頂膝(Ⓚ＋ⒼⒼ離す)は、ほかのキャラのヒザと違い、反撃は上段投げのみとなっている。

密かに少しスキが小さい独歩頂膝。軽量級でも立ちⓅは入らない。

白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ					密着時なら、中量級までの立ちⓅが確定反撃に。ほとんどはこれでOKだ。ただし、先端をガードすると、届かないケースも出てくるので注意しよう。
馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ)	上段投		軽量Ⓟ						確実に反撃したい技。上段投げが基本だが、サラ、パイ、アオイは立ちⓅも入る。避け投げ抜けを入れる相手には、それを読み切った行動を取るのもいい。
崩拳(Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘			ガードしたときは、肘クラスの打撃技でも反撃できることに注目。通常ヒット時も、上段投げや軽量級の立ちⓅが入る(カウンターヒット時は入らない)。
双撞掌(⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘	ミドル		ガードするとのけぞるようなモーションになるが、それでもさまざまな技が反撃になる。ダメージを取れる打撃技があるなら、それを入れたいところだ。
順身翻胯～心意把(⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ～Ⓟ＋Ⓚ)	上段投								一見ガード後の距離が遠いように見えるが、その場からの上段投げが届く。ガードする機会は少ないが、確実に決めればアキラ側へのプレッシャーになる。
順身翻胯～靠山壁(⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ～⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘	ミドル	ヒザ	上段投げ(＝背後投げ)は、アキラ以外確定にならない。また、ヒザなどの浮かせ技は、アキラ側がしゃがむなどの対応をすると浮きが低くなるので注意。
貼山靠(避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘			標準的な避け攻撃と同じスキ。ガード後即座に出せば、肘クラスの技までが反撃になる。キャラにもよるが、できれば確定の打撃技でダメージを与えたい。

VF事典 知っての通り、順身翻胯後の心意把と上下の靠山壁は、すべてガード可能(タイミングよく⇨Ⓖ・⇧Ⓖ⇩Ⓖと入力しよう)。心意把の使用頻度も高くなってきたので、これもガードできるようになりたい。また、闖歩→開胯を読んだら、ガードコマンドを入れずにしゃがんでかわして反撃。ガードコマンドを入れていないのに立ちガードを崩されることの無いように。

対キャラ攻略

BEAT THE VANESSA

ベネッサ・ルイス

適切な対処で封じ込めろ!

コンビネーションに対処することで、グッと闘いやすくなるベネッサ。対処さえできていれば、決して怖くはないぞ。

Text：SHO

しゃがんでかわせ!

技の合間に組み込んでくる、「さばき技」のパーリングコンビネーション(⇦⇨ⓀⓅ)やヘビィフックコンボ(Ⓟ+ⓀⓅ)。2連続の攻撃で、どちらも2発目の上段攻撃にしゃがみ技をつぶす能力がある。そのため、割り込むことが困難で、さらにガード後はベネッサが先に動けることから、非常に厄介な技だ。

基本的な対処は2発目をしゃがんでよけ、投げを入れる方法。どちらも技のモーションはそれほど早くないので、慣れれば対処しやすいはずだ。

ただし、じっくりしゃがんで構えていると、1発止めから下段投げなどを交ぜられるので、しゃがむときは一瞬が望ましい。うっかりガードしてしまうと、投げと打撃の二択になってしまう。ベネッサ側としては、投げを狙って一気にダメージを奪いたい場面なので、思い切ってヒザなどの見返りの大きい技で割り込むのも大切。この状況でつぶされても手痛いダメージをくらうことは無いので、攻めるときは思い切って攻めよう。

弱気になってガードで固まると、ベネッサの思うつぼだ。

1発目の技をガードしたら、2発目はしっかりしゃがんでよけたいところ。

2発目をガードするとベネッサが先に動けるので、いいように攻められてしまう。

ストッピングロースマッシュへの対処

下段キックがカウンターヒットするとダウン攻撃まで確定する、ストッピングロースマッシュ(⇩ⓀⓅⓅ)だが、下段キックがカウンターヒットではない場合の対処をしっかりしておくことが大切。3発目のパンチがしゃがみ技をつぶす能力があるので、3発目までしゃがんで待つのもいいが、それだと2発止めからの連係で攻められてしまう。

基本となる対処は、2発目の上段パンチの部分に、しゃがみⓅや姿勢の低い技で割り込むという方法。例えばアキラなら、一瞬だけしゃがんで馬歩衝靠を出し、3発目の前につぶすということも可能だ。

ムエタイスタイルのスマッシュ(ⓀⓀⓅⓅ)も3、4発目のパンチはストッピングロースマッシュの2、3発目のパンチと同じなので、基本的な対処は同じでOK。

1発目の下段キックをくらっても、カウンターでなければ連続にはならない。

2発目のパンチの時点で、しゃがみⓅや、上段スカしの技を出して反撃しよう。

ムエタイスタイルのスマッシュアウトは、2発目の上段キックがしゃがみ技つぶし。

2発目の上段キックをしゃがんでよけたら、3発目のパンチの部分で割り込もう。

スタイルによって対応を変えろ!

ベネッサは、スタイルにより大きく技の性質が変化することは周知の事実。だが、ムエタイスタイルへの対処ができていない人が意外に多い。

すべて覚えるのが理想だが、全体的なイメージをつかむだけでもOK。例えばムエタイスタイルは直線的な技が多く、避け投げ抜けが有効であるとか、投げの方向は⇨と⇧になる、ということだけでも頭に入れておく。これで闘いやすくなるはずだ。

肘やヒザなどの直線的な技が多いので、避けを多めに使うといった対処が有効だ。

投げ方向は、⇨と⇧だけ入れていれば問題無い。避け投げ抜けがかなり有効。

この技には反撃を入れたい! ベネッサ・反撃可能な主要技リスト

必ず反撃を入れたい技は、バックナックルストリーム。今でこそ使用頻度が減ってきているが、ガード後にしっかり反撃しないとベネッサのペース。

単発技ではイントルードフックやロースピンスライサーがポイント。前者は投げ、後者は打撃でしっかり反撃できるかどうかで、勝率に差が出てくる。

単発で素早いイントルードフックに、しっかり反撃しておきたい。

技	上段投	下段投	軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘	ミドル	ヒザ	解説
イントルードフックorインターセプトボディブロー(Ⓖ⇧or⇩Ⓟ)	上段投								大きくよけるイントルードフックは上段投げしか反撃できないが、インターセプトボディブローは軽量級の立ちⓅで反撃可能。最低限投げは入れておきたい。
バリアキック(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)	上段投		軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ	肘			この技は、使う人と使わない人が極端。しかし、ガード後はしっかり反撃したい。基本は投げで、抜けられるようなら打撃などの選択肢で対応したい。
バックナックルストリーム(⇨ⓅⓀⓀ)			軽量Ⓟ	中量Ⓟ	重量Ⓟ				ガード後、レバー入れ立ちⓅなら反撃可能。ただ、2発目をしゃがんでよけて3発目をガードしたときや、画面端であれば上段投げが反撃確定となる。
バックナックルトーキック(⇨Ⓟ⇩Ⓚ)	上段投								バックナックルストリームと対を成す、二択用の技。打撃での確定反撃は無いが、上段投げなら確定となる。ガード後はしっかり投げておきたい。
ダッキングボディスマッシュ(⇨⇨ⓅⓅ)	上段投		軽量Ⓟ						低い姿勢で2回パンチを繰り出す技。ガードしたら上段投げで反撃しておきたい。連係技だが、1発止めの場合でも上段投げが確定することを覚えておこう。
ロースピンスライサー(⇩Ⓚ+Ⓖ)		下段投				肘	ミドル	ヒザ	硬直の長さは、各キャラの下段回し蹴りと同じクラス。下段投げで反撃するのもいいが、ダメージ効率のいい打撃技で反撃するのが望ましい。
ディフェンシブエルボー(ムエタイスタイル ⇩Ⓟ)	上段投								ムエタイスタイルでしゃがみⓅを出そうとすると出るこの技。下段さばき能力があるが、ガード後は投げ確定。ディフェンシブスタイル時のこの技は、反撃無し。

VF事典

投げ後のダウン攻撃：ベネッサの投げはどれもダメージが非常に高いのが特徴。中でも、股をくぐって足関節を決めるレッグブレイカー(⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ)は、投げのダメージだけで70あるので、かなり危険。しかも、その後のサッカーボールキック(⇧Ⓚ)を避けないと83になってしまう。これを避けるには、早めに回復して横転か後転がオススメ。

読めば気分的に有利!! 旬のキャラ別攻略

対戦攻略 JACKY BRYANT ジャッキー・ブライアント

ちょっとした工夫をすれば、要所の攻めに磨きがかかる。確実な勝利を手に入れるためにまい進せよ！

Text：ちゃっきー

中間距離での武器

やや離れた間合いで使う技といえば、ビートナックル(Ⓟ+Ⓚ)からの連係技が真っ先に思い付く。しかし、対応がしっかりしている相手にガードされると、2発目をしゃがまれて手痛い反撃を受けることになりかねない。相手キャラによっては、かなりリスクが高い技になってしまう。

そこで注目したいのが、ガードされても反撃を受けないスピンヒールソード(⇦Ⓚ+Ⓖ)。リーチに優れることはもちろん、ヒットすればバウンドコンボでそれなりのダメージを与えることが可能だ。

ヒット後のコンボは、足位置平行ならしゃがみⓅ→ミドルスピンキック(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ／ジャッキーまで)、ハの字ならしゃがみⓅ→ステップインミドルセカンド(⇧ⓀⓀ／アキラまで)がオススメ。しゃがみⓅまで同じなので、足位置の確認にも余裕がある。これらが狙えない相手には、大ダウン攻撃を入れよう。そのほか、ある程度近い距離で、かつ足位置ハの字ではしゃがみⓅ→ニーキック(⇨Ⓚ／ジャッキーまで)でもOK。総ダメージはステップインミドルセカンドよりも大きくなる。

また、軽量級にはレバー前入れⓅ→スウェーフック～ダブルパンチニーキック(⇦Ⓟ+ⓀⓅ⇨Ⓚ)も入ることがあるが、距離などの要素が絡むため安定しないのが難点だ。

すかさずしゃがみⓅ。ここまでは、足位置がどちらでも同じだ。

ステップイン～はレバーニュートラルを通さず入力。ダウン攻撃に化けないように。

前進するため、かなりリーチがある。後ろダッシュで間合いを開けてから使うのも手。

最終回転兵器2種

避け投げ抜けが浸透した今日、回転系の技はますます重要になってきている。その中でも、中段で発生も早い(ニーキックと同じ)ミドルスピンキックは利用価値が高い。スキが大きいので普段から多用するのは不安だが、受け身攻めのときには高い能力を発揮してくれる。間合いを調節して先端を当てるようにすれば、ガードされても反撃を受けにくくなるぞ。

ミドルスピンキックは先端を当てるように使おう。遠距離なら反撃を受けにくい。

また、背向け状態からのターンロースピンキックは、⬇Ⓚまたは⇧Ⓚで出すとスキが非常に小さくなる。ガードされても下段投げすら入らないので、必ずこのコマンドを使おう。ガードされた後は、避けなどで相手の反撃に対抗していくのが常套手段だ。

ターンロースピンキックは、出し方によってガード時のスキが大きく変わる。

対戦攻略 AOI UMENOKOUJI 梅小路 葵

もはや寸止め＆両止だけで勝ち抜けるほど世の中は甘くない。あらゆる技を駆使し、攻撃のバリエーションを増やそう。

Text：善之字元帥

もう一つの主力技・上勢柳扇掌

上勢柳扇掌(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)は、最近注目されている打撃技だ。まずはその性質を理解しよう。

①発生の遅い上段攻撃である

②一部の上・中段攻撃をかわしつつ攻撃できる

③通常ヒットで崩れダウンが発生し、コンボが狙える

④ガードされると中量級クラスの立ちⓅで反撃を受ける

これらを総合すると、上勢柳扇掌はアオイ側がやや不利な状況から出すのに最適の技、ということになる。

ただし、少し気になるのは②のかわし能力だ。基本的に、上勢柳扇掌でかわせる打撃技は立ちⓅと肘系がメイン。ヒザ系はやや微妙で、相手との距離がある程度離れていないとかわせない。具体的には、両止(⇦⇧Ⓟ)をガードさせて上勢柳扇掌を出した場合はヒザ系もかわせるが、中段肘当(⇨Ⓟ)から出した場合はハの字でないとヒザ系をかわせない……といった感じ。対重量級戦では気を付けよう。

なお、上勢柳扇掌ヒット時のコンボは左表を参照のこと。

不利な状況から出す上勢柳扇掌は強力。寸止めから横周肘当て(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)という連係も有効。

弱点は最速のしゃがみⓅ打ち返しに弱いこと。これはもはやアオイの宿命というべきか……。

上勢柳扇掌からのコンボ

	コンボ	ダメージ
A	立ちⓅ→連突小太刀(ⓅⓅⓅⓀ)	ダメージ52
	かなりの距離を運ぶため、リングアウト狙いに使える。なぜかシュンには入らないので注意が必要。	
B	雲蹴り(⇨ⓀⓀ)	ダメージ50
	受け身を取らなければさらにヒザ→ダウン投げが入る。横転受け身を取る相手にはミドルキックで……。	
C	鎖鎌(➡ⓀⓀ)→ダウン投げ(⇧Ⓟ+Ⓖ)	ダメージ66
	軽量級用のコンボだが、足位置が並行スタートならアキラまで入る。最大ダメージを狙えるコンボだ。	

避け投げ抜け対策

ダウンを奪える回転系の打撃技を持たないアオイには、避け投げ抜けはかなりキツイもの。そこで、現在のところ有効とされている避け投げ抜け対策を挙げてみよう。

●それでも回転系で対抗！

草薙(⇩Ⓚ+Ⓖ)は全回転系の下段攻撃だが、通常ヒットで不利。ならばいっそのこと、ガードされても有利な扇払い(⇦Ⓟ)を出すのも手だ。一応、きちんと全回転系の攻撃になっているのがミソ。

●立ちⓅ→投げで対抗！

相手が避け投げ抜けを入力するところに、立ちⓅを出すともちろん避けられるが、アオイ側の不利はわずか。そのまま最速で投げ技を入れ込んでおけば、相手の投げ抜け有効時間が切れたところに決まるという作戦。ただし、「投げ抜け暴発投げ」につかまりやすく、いわばもろ刃の剣。

●重ね当てで対抗！

アオイの打撃技で最大ダメージの重ね当て～天開(⇦⇨Ⓟ・Ⓟ+Ⓖ)をわざと遅らせて出し、相手の避けがARMに化けたところを狙う。コマンドの難しさが難点か。

避け投げ抜けに「遅れ」重ね当て！　ガードされても反撃を受けないのでローリスク。

VF事典

ジャッキー：バクサオナックルのⓅ入力は、レバーがどこに入っていてもOK。バクサオが成立しなかったときのことを考え、状況に応じて⇩Ⓟや⇦Ⓟなどの入力も使ってみるといいぞ。

アオイ：前回、鎖鎌は通常＆カウンター時に「不利」と表記しましたが、正しくは「五分」でした。読者の皆様ならびに関係者各位にご迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。

対戦攻略

中間距離での立ち合い

今回、中間距離を制する技として紹介したいのが、スピンエッジキック(⇦Ⓚ+Ⓖ)だ。判定が強く、リーチも意外に長いので、中間距離で置いておく技として効果を発揮する。

後ろダッシュで距離を取った後など、距離が離れて仕切り直しになった際にこの技を置いておくと、相手が技を出したり、近付こうとした出鼻をくじきやすい。ヒットしたら、ジャンピングニースタンプ(相手ダウン中⇧Ⓟ)が確定。特に、重量級を相手にしたときの貴重なダメージ源となるので、間合いが離れたら積極的に狙っていこう。

そして、スピンエッジキックと併せて使っていきたい技が、下段のレッグスライサー(⇩Ⓚ+Ⓖ)。この技は、ガードされると肘クラスの反撃を受けてしまう。そのため、なるべく技の先端を当てる感じで使っていきたい。

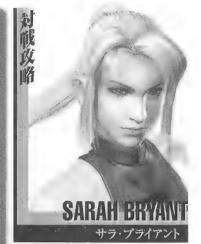
この技の特筆すべき点は、カウンターヒットだと受け身の取れないダウンを奪うことだ。ダメージを安定させたいならジャンピングニースタンプ、攻めを継続させたいときはダッシュ先行入力で立ち状態にしてスイッチキック(⇦Ⓚ)を決め、相手の受け身に応じた攻めを展開しよう。

このくらいの距離でスピンエッジキックを置いておく。技の使い方次第で、空振り時のスキを突かれにくくなる。

レッグスライサーがカウンターヒットしたら、⇨⇨で立ち状態にしてスイッチキック。

受け身を取らないならサマーソルトキック(⇘Ⓚ)、受け身を取ったらフラミンゴからの二択。

SARAH BRYANT

サラ・ブライアント

中間距離で与えるプレッシャーが、相手と密着するチャンスを生み出してくれる。そして起き攻めへ……。

Text：H.L

対戦攻略

大地倒襲後の選択肢

大ダメージを誇る投げ、大地倒襲。その後の踏襲撃(相手ダウン中⇧Ⓚ)は相手の行動次第で回避されてしまう。しかし今回は、あえて踏襲撃を使用しつつ、さまざまな選択肢で相手を追い込んでいく可能性を模索してみたい。

まずは踏襲撃を出す。決まれば決まったで問題無し。合計で3分の1を超えるダメージを与える。起き上がる側は後転を封じられたことになる。

次はその場起き上がりをされた場合。踏襲撃は回避されるが、踏襲撃自体のスキは皆無に等しい。ラウ側は迷わずしゃがみⓅを繰り出し攻撃へ転ずる。このとき、再び投げが決まりやすいことも付け加えておこう。起き上がる側としては状況を判断して、起き上がり攻撃を出せば硬直中に当てられる。

最後は横転された場合。この場合も踏襲撃はかわされるが、横転起き上がり攻撃をくらうことはない。さらに相手の起き上がり下段攻撃を一点読みし、垂直ジャンプの烈火虎尖脚(ジャンプ上昇中Ⓚ)→虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)とコンボを狙うこともできる。

起き上がりの動作を最速で行なわれると、烈火虎尖脚でジャンプする前に止められることもあるが、実戦ではかなり有効だ。狙ってみよう。

投げ技の大地倒襲からは、確定ではないが踏襲撃を狙ってもいい。

その場起き上がりは、しゃがみⓅから攻めに回れる。たたみかけるチャンスだ。横転なら……、

起き上がり下段攻撃にかけてみるのもいい。烈火虎尖脚からの大ダメージを狙える。

LAU CHAN

ラウ・チェン

肩車頭落(Ⓟ+Ⓖ)と転身巴咽掌(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)後の攻め方に続き、大地倒襲(⇖⇖Ⓟ+Ⓖ)後の攻め方も検証してみよう。

Text：がっちん

対戦攻略

燕青虎双破のポイント

空中コンボ始動技となる燕青虎双破。どういった状況から狙うべきか、どのような場面ならカウンターが取りやすいかを、検証してみよう。

まず、基本のしゃがみⓅから。出しやすいとはいえ、あまりオススメできない。理由は、しゃがみⓅがノーマルヒットの場合、相手のしゃがみⓅで止められてしまうことにある。カウンターヒットならしゃがみⓅで割り込まれることはないが、実戦では相手がガードしやすい場面。つまり、投げの方が決まりやすく、燕青虎双破は当たりにくい。

次は立ちⓅ後。ここからが一番使いやすく、立ちⓅがノーマルヒットするだけで、その後相手はしゃがみⓅで割り込めない。立ち状態から出すには素早いコマンド操作が必要だが、投げとの強力な二択が仕掛けられるわけだ。立ちⓅでのヒット確認は厳しいので、決め打ちでも構わない。

それ以外では穿沖拳(⇨Ⓟ)からも使いやすいが、理論上は穿沖拳カウンターヒットでも、次の燕青虎双破はしゃがみⓅで止められてしまう。

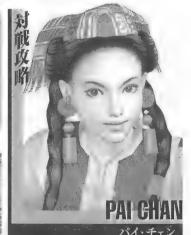
とはいえ、実戦では相手もムダ無く最速で技が繰り出せるわけではないので、有効な連係であることに変わり無い。使う側も使われる側も、以上のことを頭に入れておこう。

立ち状態から繰り出せれば、強力な武器となる燕青虎双破。苦手は人は練習しよう。

立ちⓅからが最も有効な手段となる。投げ技との使い分けも忘れずに。

穿沖拳からもオススメ。しゃがみⓅで止められるが、捨ててしまうには惜しいポイント。

PAI CHAN

パイ・チェン

浮かせ技である、燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)の使いどころを再確認しよう。素早いコマンド入力が要求されるぞ。

Text：がっちん

VF事典

サラ・中間距離で使える技：ステップラウンドキック(⇘Ⓚ+Ⓖ)はガードさせて五分。ガードされたら、しゃがみⓅでカウンターを取ったり、中段と投げの二択を迫ることもできる。

ラウ：相手が上級者ともなれば、踏襲撃にきっちりとその場起き上がり攻撃を当ててくる。その場合は、ガードしてからの読み合いを選択してもいくことも考えておこう。

パイ：しゃがみ状態からの技を立ち状態から出す入力方法は、一般的に[illegible]か[illegible]。前者は[illegible]と[illegible]の間にレバーニュートラル、後者はニュートラルにレバーを戻さないように入力。

読めば気分的に有利!! 旬のキャラ別攻略

対戦攻略 WOLF HAWKFIELD ウルフ・ホークフィールド

"ここぞ"という使いどころがハッキリしなかったキャッチ投げ。その特性を活かせば、ちゃんと使い道があるんですよ！ Text：ブンブン丸

キャッチ投げを使ってさらに強気に攻める！

立ち状態の打撃技の出掛かりを、強引につかむことができるキャッチ投げ。この特性を活かせば、投げと打撃の二択だけではない、新しい選択肢で攻めることが可能だ。

例えば、相手が横転受け身した場合。起き上がりのタイミングに合わせて、キャッチ(⇨Ⓟ+Ⓖ)やフランシュタイナー(⇩Ⓟ+Ⓖ)などのキャッチ投げを重ねておけば、相手の避けにも打撃にも勝てる。タイミングさえ合えば、白虎双掌打や腿登裏旋脚もキャッチ可能。こりゃ強い！

ただし、しゃがみ状態の技に対しては無力なので、しゃがみ技を読んだ場合は素直にニーブラストを狙おう。

横転受け身を誘って起き攻め。起き上がるタイミングに合わせ、白虎をキャッチ成功！

ロースウェイタックル使ってますか？

若干後ろにステップバックしてから、相手につかみかかるロースウェイタックル(⇦Ⓟ+Ⓖ)。のけ反るようなモーションでステップバックするため、相手の打撃技をスカシながらつかめる。

主な使いどころは、こちらの受け身に相手が打撃技を重ねてきたとき。タイミングにもよるが、相手の肘やヒザなどの打撃技をスカシつつキャッチすることも可能だ。

ただし、ほかのキャッチやフランケンシュタイナーなどのキャッチ投げに比べ、相手の打撃技の出掛かりをつかみにくいという欠点がある。この欠点を補えるような場面で使っていくと効果大だ。

横転受け身に崩拳(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)を重ねにきたところを、スカしつつ反撃！

対戦攻略 JEFFRY MCWILD ジェフリー・マクワイルド

ネチネチ攻めるのもいいけど、豪快さあふれるプレイスタイルだって、決して弱くはない。それこそが魅力だろ？ Text：キャサ夫

避け一点読みにコレ！

今回はまず、避け投げ抜けとガード投げ抜けに対する、有効な選択肢を紹介しよう。

引き起こし後や、受け身に対して使われるヒールドロップ(⇨Ⓚ+Ⓖ)。この技は、確定反撃の無い技をガード後に使うと有効。発生が遅いため避けが出ず、失敗避けを追尾するためだ。仮にガードに撤されても、ガード崩しになる。

加えて、ヒールドロップはノーマルヒットするとその後確定で投げが決まる。これが最大の利点である。

使いどころさえ工夫すれば、意外にヒット率も上がるヒールドロップ。

ヒットすれば、投げが確定。意外にこの事実は知られていないようだ……。

下段すかし技に注目!?

お次は、意外に避け性能の高いローリングヒールアタック(⇩Ⓚ+Ⓖ)に注目！ この技は、やや背中側に移動しつつ、小さく跳ねて攻撃する。そのため、下段攻撃をつぶしやすく、まれに直線的な技をかわすこともある。

ココしかない！ という明確な使用ポイントは無いが、ココなら……という場面は一つある。それが、相手の起き上がりを攻めるときだ

タイミングさえ合えば、起き上がり下段攻撃は簡単につぶすことができ、シビアだが起き上がり上段攻撃に対してもカウンターヒットを取れる。

意表を突いた選択肢の一つと考えておくといいだろう。

使ってみると意外な強さに気付くかも。なお、ガードされた場合はしゃがみ状態なので注意。

対戦攻略 KAGE-MARU 影丸

素早い技で相手のスキを突き、ダメージを奪えるところでしっかり奪う。ミスが許されない分、やり甲斐があるぞ。 Text：キャサ夫

葉隠流陽・地龍からMAXコンボを狙え！

ミドルキックや半回転系の起き上がり中段攻撃を当て身できる、葉隠流 陽・地流(葉隠流 陽・十文字中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)。この技からの、最大ダメージコンボを紹介！

当て身成功後にⒼで十文字構えを解き、通常構えになった瞬間に円月蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)を出せばヒットするぞ。その後は、足位置平行ならしゃがみⓅ→影刃(⇨⇩⇦Ⓟ)。八の字なら、しゃがみⓅ→螺旋裏蹴り(⇦ⓅⓀ)のコンボを決められるぞ(※重量級以外)。

起き上がり中段攻撃を読んで当て身に成功したら、すかさずⒼボタンを連打！

カゲの構えが通常に戻ったら、素早く円月蹴りを出そう。後はお約束のコンボへ。

旋風刃をうまく使え！

岩斬破(⬇⇦Ⓟ)や風閃刃(⇦Ⓟ)ヒット後に空中コンボで使われる旋風刃(⇩Ⓟ+Ⓚ)。コンボ以外ではなかなかお目にかかれないが、意外な強さを持っている。ぜひ連係の一つに取り入れてほしい。

旋風刃はガードされると不利な状況になるが、確定反撃技は存在しない。たとえガードされても、相手は派生技の裏水車を警戒しているため、むしろ反撃を受けづらい。

さらに、この技の特徴に、ノーマルヒットでも五分の状況になることと、しゃがみ状態の相手にヒットするとよろめかせるということが挙げられる。場面によっては、肘打ち(⇨Ⓟ)の代用にしてもいい。

しゃがんで技を繰り出すため、立ちⓅを避けてカウンターを取る場合もあるぞ。

VF事典
ウルフ：戦術にキャッチ投げを取り入れるのは抵抗があるかもしれないが、まずは積極的に使ってみよう。確定の反撃は入らないがウルフ側有利、という状況が理想だ。
ジェフリー：足位置平行限定コンボ紹介(中量級まで)。ヘッドアタック(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)→しゃがみⓅ→ヘッドアタック。八の字の場合は、代わりにダッシュエルボーアッパーを入れよう。
カゲ：弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)後、ダウンの瞬間に幻葉(⇦Ⓚ+Ⓖ)を合わせると最大ダメージをゲット!? 受け身を取られなければ影刃も入ってウハウハ!? ジャスト受け身でのみ回避可能。

対戦攻略

SHUN DI 舜帝

巷でついに流れた最強説!! ……いや、それは無いかと(担当者談)。舜帝(以下シュン)は、相手の技を誘ってナンボです。 Text：キャサ夫

起き攻め!と見せかけて迎撃

ダウンを奪い、受け身を取られなかった場合、積極的に起き攻めへ転じる! と見せかけ、相手が動く少し前に翻身連尖脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)を出して起き上がり攻撃を誘ってみよう。起き上がり中段、下段攻撃のどちらを出された場合も迎撃できるぞ。

もし相手が起き上がり攻撃を出してこなかった場合も、間合いが離れるのでリスクは低い。翻身連尖脚後は、Ⓚ+Ⓖ押し続けで張果老に移行できることも忘れずに。

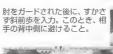
ダウンしている相手にあえて近付き、翻身連尖脚で起き上がり攻撃を誘う……。

誘いに乗った相手は痛い目を見る。技の持続が長いので、タイミングは意外と適当でOK。

下段と避けをつぶし二択で攻めろ!

下段攻撃、特にしゃがみⓅに対して強い単飛跳撃(Ⓚ+Ⓖ)。半回転系で、腹側にしか避けることができないため、避けて対処しようとしても、意外に避け方向を間違えてくらいがちだ。この技は、ガードされても派生技が存在するため、反撃技を受ける可能性が低いのも強みだ。

単飛跳撃の特徴は、ヒット後に相手と間合いが離れないということ。そのため、その場から中段と下段の打撃、投げ、全回転系の横掃撃(⇩Ⓟ)などで、圧倒的有利な二択を仕掛けることができる。龍尾脚(⇧Ⓚ or ⇧Ⓚ+Ⓖ)とは一味違ったプレッシャーを与えられる、優れた技だぞ。

単飛跳撃ヒット後は、しゃがんで投げを回避不能。中段攻撃と投げの二択がいいぞ。

対戦攻略

LION RAFALE リオン・ラファール

リオンならではの移動技、斜前歩と斜後歩。今回は、この二つの移動技の有効な使い方を紹介しよう。 Text：SHO

斜前歩と斜後歩

リオンの固有移動技である、斜前歩(⇩ or ⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)と斜後歩(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)。システム的な避けの導入で、活躍の機会が減った技ではあるが、使い方次第では避け以上の効果を発揮してくれる。

まずオススメしたいのが、肘をガードされた後の斜前歩という連係。一見単純そうな動きだが、かなり有効な手段なのだ。この場合の斜前歩は、相手の背中側に移動するのがポイントだ。こうすることで、肘をガードさせた後、相手の反撃の立ちⓅ、しゃがみⓅ、肘、ミドル、ヒザ、投げの選択肢を回避できる。ほかにも、ジャッキーのビートナックル(Ⓟ+Ⓚ)を回避できるなど、汎用性が高いことが利点。

肘をガードされた後に、すかさず斜前歩を入力。このとき、相手の背中側に避けること。

相手が最速で反撃してくれれば、ほとんどの技を回避することが可能なのだ。

注意したいのは、どの技も相手がほぼ最速で反撃してくれないと、避けにくいということ。例えば肘をガードした後、相手がしゃがみダッシュから投げといった行動を取った場合は、一方的に投げられてしまうので注意したい。

一方の斜後歩が威力を発揮するのは、横転受け身後。受け身を取った直後に斜後歩を出せば、相手の投げと打撃による起き攻めを高確率で回避できるのだ。ただし、全回転系の技を回避することは難しいので、使う場面をうまく見極めたい。

横転受け身後の斜後歩は、ナチュラルに打撃と投げの二択を回避できるのが優秀。

対戦攻略

LEI-FEI 雷飛

レイ・フェイ(以下レイ)は投げの種類が少ないため、抜けられやすい。打撃でのダメージ源を求めたいところだ。 Text：H.L

弓歩双風拳で奇襲

発生が遅く上段判定の弓歩双風拳(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)は、普通に出しても少々使いにくい。しかし、ヒットすると崩れダウンになり、羅拳撃(⇦ⓅⓅ)が確定、その後の相手の対応次第では体力をごっそり奪えるチャンスになる。上中下段をすべてスカせるその避け性能を駆使して、うまく戦術に取り入れていきたい。

まず狙っていきたい場面は、こちらのしゃがみⓅをガードされた後である。相手が最速で出してくる立ちⓅとしゃがみⓅを、同時に避けつつ攻撃を繰り出すのがポイントだ。相手の技の出すタイミングによっては中段攻撃も避けてくれるので、この状況ならば比較的出しやすいといえる。

前掃腿を狙う距離(開幕の距離より若干離れた位置)は、弓歩双風拳の狙える距離でもある。

相手が技を出しやすい状況なので、ヒット率は高い。避け投げ抜けなどと交ぜて使おう。

そして、前掃腿(⇩Ⓚ+Ⓖ)の先端がヒットしたときも狙いどころの一つ。ヒットしても不利な状況なので、相手が手を出してきやすい。さらに、その時の微妙な距離が、弓歩双風拳の避け性能を存分に活かせる距離でもある。

この技は、技の途中モーションがしゃがみ状態となっているため、肘などの中段攻撃をくらうとよろけてしまう。しかし、ガードさせればスキは無い。ガードされた後は避け投げ抜けや胡蝶壁(⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)など、防御的な行動で対応していこう。

タイミングが合えば、見ての通りミドルキックもするりと避けてくれる。

VF事典

シュン・背旋肘の秘密：立ち、しゃがみのいずれの状態からも出せる背旋肘(⇧Ⓟor⬆Ⓟ)だが、立ち状態の方はカウンターでダウンせず、しゃがみ状態はダウンする。間違えないように。

リオン：受け身後に斜後歩を使うと効果的と紹介したが、斜後歩以外に後ろダッシュという選択肢もある。特に、アキラ戦では有効なので、ぜひ試してみてほしい。

レイ・フェイ独立式の豆知識：独立式は、構えが完了するまで当て身判定は発生しない。しかし、敗式から⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで構えを切り替えたときのみ、当て身判定の発生が早くなるのだ。

バチャっ子 インフィニティ

PS2版『バーチャファイター4』の発売まで、約1カ月……。本体とソフトで4万円弱。友達がいないのに家庭用対戦ゲームを買うか？　5級船舶免許を取って八郎潟でフリッピンするか!?　自分、すごく悩んでいるであります！

EVENT オフィシャル全国大会「格闘新世紀」エリア大会実施店舗

株式会社セガ主催、セガ・アミューズメント各社運営協力によるオフィシャル全国大会「格闘新世紀」。店舗予選もこの本が出る頃には終了し、後は1月のエリア大会と2月3日(日)に「Zepp Tokyo」で開催される決勝大会を待つばかりとなった。

場所によっては、店舗予選をエリア大会と同日に行なうところもあり、まだギリギリ間に合う可能性も残されているぞ。

『バーチャファイター4』の、初の全国大会を制覇するのは、果たして誰だ!?

関連情報はここでキャッチ

『バーチャファイター4』オフィシャルウェブサイト
http://www.sega-am2.co.jp/vf4/

エリア名	代表枠	エリア大会実施店舗	住所	電話番号	実施日	実施時間
北海道1	2	クラブセガススキノ	北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1	011-532-9055	1月14日	15:00
北海道2	1	セガワールド旭川	北海道旭川市永山七条4-97-1	0166-47-6755	1月20日	14:00
青森	1	セガワールド青森	青森県青森市大字浦町字奥野617	0177-22-9201	1月20日	17:00
岩手・秋田	1	ハイテクセガ秋田	秋田県秋田市東通7-4-5	0188-37-5041	1月13日	15:00
宮城・山形	2	ハイテクセガ仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル31F	022-267-1834	1月19日	14:00
福島	1	セガワールド日和田	福島県郡山市日和田字西中島7-1	0249-58-3951	1月13日	15:00
茨城・栃木	2	セガワールド小山	栃木県小山市大字小山 377-4	0285-28-6281	1月19日	15:00
群馬	1	セガワールド前橋	群馬県前橋市関根町 363	0272-31-1109	1月20日	14:00
新潟	1	セガワールド マッンフェスタ	新潟県新潟市万代 3-1-1	025-241-2249	1月13日	14:00
千葉	2	クラブセガ柏	千葉県柏市柏 2-3-1	0471-64-0866	1月13日	14:00
埼玉	2	セガワールド和光	埼玉県和光市丸山台1-4-5	048-465-7161	1月14日	13:00
東京1	3	池袋GIGO	東京都豊島区東池袋 1-21-1	03-3981-6906	1月20日	16:00
東京2	2	クラブセガ秋葉原	東京都千代田区外神田 1-10-9	03-5256-8123	1月19日	16:00
東京3	2	ハイテクランドセガ渋谷	東京都渋谷区渋谷 1-14-14	03-3409-4737	1月6日	16:00
東京4	2	セガワールドアルカス	東京都府中市宮西町 2-5-1 さくら三番館	042-365-2591	1月12日	16:00
神奈川	3	クラブセガ横浜	神奈川県横浜市西区みなとみらい2-3-4 クイーンズスクエア横浜[アット!]3rd B2・B3	045-682-2890	1月13日	16:00
北陸	2	セガワールド近岡	石川県金沢市近岡町294-2	076-239-3644	1月14日	15:00
岐阜	1	岐阜GIGO	岐阜県岐阜市日ノ出町2丁目20番地	058-264-3130	1月12日	16:00
長野・山梨	1	セガワールドエデン	長野県塩尻市大字広丘野村1526-1	0263-52-8791	1月20日	15:00
静岡	1	セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4番地 静活ボウリングビル1F	054-252-3591	1月12日	15:00
名古屋	2	ハイテクセガ金山	愛知県名古屋市中区金山町 1-19-2	052-323-0121	1月20日	15:00
三河	2	セガワールド岡崎	愛知県岡崎市上地3丁目50-4	0564-58-8986	1月13日	16:00
三重	1	セガワールド 四日市ガルボ	三重県四日市市泊小柳町4番5号 「パワーシティ四日市」F棟	0593-47-5631	1月19日	16:00
京・滋・奈	2	京都ジョイポリス	京都府京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F	075-365-8778	1月12日	14:00
大阪1	3	セガアリーナde dou	大阪府大阪市西区千代崎3丁目北2-3	06-6583-5100	1月13日	14:00
大阪2	3	ハイテクランド セガアビオン	大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F・2F	06-6645-7692	1月19日	14:00
神戸	1	セガワールドハーバーサーカス	兵庫県神戸市中央区東川崎町1-3-3	078-360-2039	1月14日	13:00
岡山	1	アミューズメントプレイスギミックセガ	岡山県岡山市藤崎599-12	086-274-3801	1月20日	16:00
四国1	1	セガワールド高松	香川県高松市勅使町字山王535	087-866-9526	1月13日	16:00
広島	2	広島GIGO	広島県広島市中区本通3-5 せらかく本通ビル	082-541-6345	1月20日	16:00
山陰	1	セガワールド米子	鳥取県米子市両三柳2778-2	0859-24-5868	1月20日	15:00
四国2	1	クラブセガ松山	愛媛県松山市大街道1丁目4-12	089-931-5379	1月13日	16:00
北九州	1	ハイパーメッセ	福岡県北九州市小倉南区北方4-6-12	093-963-7850	1月20日	15:00
福岡	3	天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6	092-724-5971	1月13日	15:00
熊本	1	セガワールド有明プラザ	熊本県荒尾市原万田700-1	0968-63-0294	1月13日	16:00
大分	1	セガワールド高城	大分県大分市牧1-161-8	0975-56-9072	1月14日	16:00
鹿児島	1	セガワールド鹿児島	鹿児島県鹿児島市新栄町1-28	099-253-9512	1月6日	16:00
宮崎	1	ハイテクセガ橘通り	宮崎県宮崎市青木1丁目85 MRTパーキングビル1F	0985-20-6531	1月14日	16:00
沖縄	1	ハイテクセガ北谷プラザ	沖縄県中頭郡北谷町美浜3-6-7	098-936-7904	1月14日	18:00
合計	62	−	−	−	−	−

※上の表内のエリア大会実施日程／日時は、あくまで現時点での予定であり、変更の可能性もあります。御了承下さい。

EVENT 極道場対抗戦 エリア優勝者続々決定

東日本を中心に精力的な活動を展開する「極道場」。今月は、その東北、北関東エリアにて大会を制した強者を紹介するぞ。

●北関東本部道場・優勝チーム
チーム名：ブルローブ
(群馬第一支部道場セガワールド前橋代表)
ウエスタンラリアット(アキラ)・U CAN'T SAY NO！(ジェフリー)

●東北本部道場・優勝チーム
チーム名：パクリッチ
(山形支部道場セガワールド北山形代表)
エージェント東(ジャッキー)・酢こんぶ(ラウ)

抗争!?　共闘!?　東海エリアも参戦決定!!

そして、全国大会に向けて腕を磨くバチャっ子にニュース。その「極道場」が、東日本エリアだけにとどまらず、セガの東海エリアとも合同でイベントを開催するぞ。その名も「チャンピオンベルト争奪戦」！

徐々に戦場を広げていく「極道場」。次号のバチャっ子 インフィニティでは、チャンピオンベルト争奪戦の詳細をお伝えするぞ。

VFR AGスクエア杯開催!!　東京、名古屋でちび太が爆発！

VFRカップ戦第2弾「AGスクエア杯5on5」が、去る11月18日(日)、名古屋で行なわれた。当日は参加20チーム＆多数ギャラリーが集結！　大須アキラ、養老影といった地元の強豪に加え、ちび太、セガールらの関東勢、虎龍、格闘愛など関西勢らも駆け付け、注目度の高さを見せ付けた。予選はブロックを六つに分けたリーグ＆トーナメント戦。20から12に絞られるこの闘いにて"聖人"ミカン、通天閣アキラ擁する関西山王会系チームが敗れる波乱はあったが、ほぼ順当なチームが勝ち上がる。迎えた決勝トーナメントは中部、北陸、関東、関西と各エリアの強豪がキレイに出そろった。期待された地元チームは、思いのほか大苦戦！　何とか3チームは残ったが、大本命の太鼓部屋が1回戦で准将ナガトに4タテをくらい轟沈。

今大会最大のヤマ場が、準決勝。マスク・ド・ヒジテツの4タテスタートの後、ちび太の4タテ返しという凄まじい展開となり、大将戦は闇よだれJAが登場！　"バーチャ神VS Mr.パーフェクト"の対峙は本作の大会では初。しかし、2人には予想以上の「差」が存在していた。結果、ちび太のストレート勝ちで5タテ達成。続く決勝は出番無しでそのまま優勝！　結局、数多くのベストバウトはあったものの、ちび太のインパクトが強すぎて、それらすべてをかすませた(笑)。

ハードボイルド寺沢：
セガール(WO)／アニアキ(AK)／ザ・ゲレラ(AO)／戦艦(PA)／ロケットマン(JA)

覇王レボリューションRemix：
ちび太(LI)／黒王号(KA)／拝人(JA)／エド(LA)／1st.ANGEL(AK)

シードたんハァハァ(激幕：
関西山王会 虎龍(LA)／関西山王会 格闘愛(SH)／関西山王会 空調(WO)／ハ吾一晶(AK)／石 チャック金剛(KA)

Fanky Skill＋α：
ZAP(JE)／いまじ(AK)／三万(AO)／もちょ(SH)／炳吾(VA)

高齢化社会への不安：
サウスポー(JA)／RIZ(AO)／女子高マンペロ(JA)／K−2(WO)／ダルッチ(LA)

ハリー・ポッターとネオ・タワー：
マスク・ド・ヒジテツ(JA)／ネオ・タワー(JA)／闇よだれ(JA)／ミヤウチ(VA)／マッスルサラ(SA)

チーム三丁目：
三丁目らう(LA)／三丁目シバネッサ(VA)／三丁目和尚(LE)／三丁目チームリーダー(VA)／マスターオブ居酒屋(SH)

けんかふっくでもんぜつ：
ばいぱば(LI)／D(LA)／水着姿最高っすサラ(SA)／いちぴぃ(AK)／駒川ラウ(LA)

静岡お茶の会：
五郎弐千飯(PA)／花び(AK)／ムッキー晶(AK)／ハクション(LA)／鷹(JA)

具志堅祭 feat.はぐれ者：
山のフドウ(KA)／SHU(SH)／KURITA(VA)／ナガト(AK)／Dr.キリコ(JA)

太鼓部屋：
大須晶(AK)／養老影(KA)／組長(WO)／ナル(AK)／フミト(AK)

ADX MAMY：
マー(LA)／k・j(JA)／pe(LI)／マキラウ(LA)／塊爺(SH)

WIN 覇王レボリューションRemix

ハイ、真ん中におわしますのがちび太様にございます。強っ！

※トーナメント表内のキャラ名には以下の略称を使用。アキラ→AK、ジャッキー→JA、サラ→SA、ラウ→LA、パイ→PA、ウルフ→WO、ジェフリー→JE、シュン→SH、リオン→LI、アオイ→AO、レイ・フェイ→LE、ベネッサ→VA

今月の一枚

([illegible]岡県 中村英明さん)
担当者も大ファン、中村画伯から投稿がきたZE!

今月は1ページしかないけど――

まだまだ募集!!

減ページに戦々恐々としつつも、まだまだ熱いバチャっ子たちをこっそりひっそりと応援する当コーナー。相変わらず質問や新企画、イベント情報なども受け付けておりますので、ひとつよしなに。質問はメールでもOKですヨ！
E-Mail：vf4@arcadiamagazine.com

ポスチキン'S インプレッション

集中すればポジションチェンジも抜けられるような気がしてきた今日この頃、皆様いかがお過ごしですか？ 「鉄拳4」における戦術もだいぶ固まって来たと思うのですが、今回はやればやるほど各技への対策が重要なゲームだな、と思うわけです。バックダッシュの弱体化で技をスカすという選択肢が減ってしまったため、ヒット・ガードの有利・不利や追撃の回避方法、横移動でかわせる方向、割り込みの可否など、相手キャラをいかに熟知しているかが勝敗の分かれ目です。クラッシュ記事は当然、苦手なキャラの攻略記事を読んでみると意外な弱点が発見できるはずです。

コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、⇨はレバーを短く入力、➡はレバーを長く入力、☆はレバーをニュートラルに戻すことを意味します。

全国各地の鉄拳事情を紹介する新企画が今月号からスタート！ その名も「垂れ乳厳竜が行く！」!! 一方、もちろん攻略記事もバッチリ。特に対キャラ特濃攻略の第2弾「VS. 風間 仁」には要注目だ!!

新企画 第一回 垂れ乳厳竜が行く！ ～兵求めて三千里～

池袋サンシャインシティ＆埼玉ビックキャロットSSC店

どうも、垂れ乳厳竜っす。今月号からスタートした新企画、その名も「垂れ乳厳竜が行く！」。このコーナーでは、俺が各地のイベントへ出撃、その結果だけでなく、現地での強豪や、その地独特のプレイスタイルなどを紹介していくぞ。というわけで、よろしく！

2001.12.02 in 所沢 埼玉最強決定戦

12月2日には、[illegible]で[illegible]が行なわれ、ゲストとして呼ばれたオフィシャル全国大会上位3人組の[illegible]（[illegible]）、ちい（スティーブ）、[illegible]クリスティ）が[illegible]してきたぞ。会場は最寄りの駅から幾分距離が離れていたにもかかわらず、プレイヤーの数は多く、全体的なレベルも高かった。フリー組み手中には、店側から無料で全員にジュースが差し入れられるなど、アットホームな環境で対戦を楽しむことができたぞ。

この日埼玉最強の座に輝いたのは、ニーナ使いの九州ニーナ氏（ホームは大宮）。ニーナらしいチクチクした攻めと、ガードさせて有利となるアイボリーカッターで終始優位に試合を進め、ここぞの場面では中段のディバインキャノンと下段のレッグスイープでダメージを与えていた。また、防御面でも横移動歩きをしっかり使い、相手の攻撃をうまくかわしてから反撃していたのが印象的だった。

[illegible]

大会優勝の九州ニーナ氏[illegible]

会場に行なわれた大会上位3人組の総当たり戦では、九州ニーナ氏が[illegible]

この日の結果
垂れ乳厳竜 56勝4敗
ちい 67勝10敗
吉まっちょ 43勝19敗

2001.11.23 in 池袋 ゲームの日 50人組み手

激戦の末、この日二人目の勝者となった雷神青木氏は、[illegible]

ヨシキ氏は、少し緊張気味だった？ 二人には豪華鉄拳グッズがプレゼントされた。

去る11月23日、池袋のサンシャインシティで行なわれた「ゲームの日」イベントの一つとして、[illegible]50人組み手[illegible]、観客は[illegible]ことも あって、対戦時は緊張しつつも、かなり面白いものだったぞ。

この日オレが敗北を喫してしまったのは、ヨシキ氏（ファラン）と、雷神青木氏（リー）。[illegible]ナックラーで、ファランを[illegible]、投げの[illegible]が絶妙だった。リスクを恐れないプラズマブレードも恐ろしかったぞ。一方の雷神青木氏は、かの鉄拳の聖地であるプレイマックス新宿店のベルト保持者（12月12日現在）。対戦ではアリーナステージにある壁の位置をしっかり把握しており、その壁を利用したマシンガンキック締めの空中コンボで体力の約半分をゲット。見事に大逆転勝利を収めた。

辻よしなりアナの実況のおかげか、観客の中には女子高生や、買い物ついでの主婦という姿も。

機動閃八じゃくらーこと（株）ナムコの[illegible]氏が試合を解説。辻よしなりアナウンサーは実況を務めてくれた。

この日の結果：50勝2敗

次号予告：次号の「垂れ乳厳竜が行く！」では、ブリッツ広島店での広島鉄拳冬祭り、そしてプレイマックス新宿店での年末全国大会の模様をリポートするぞ！ 乞うご期待!!

『鉄拳4』の「なぜ？」、「何？」にお答えします！

Q&Aコーナー

Text：三茶鉄拳部

日頃気に掛かっていた疑問の答え、知っているようで知らなかった知識、対戦でバリバリ活用できる耳寄りなネタ……。このコーナーでは、『鉄拳4』に関する"お役立ちよもやま話"をQ&A形式で紹介していくぞ！

Q. 隠し勝ちポーズがあるって本当？

A. はい、本当です。勝利後に4ボタンのうちどれか一つを押しっぱなしにすることで4種類の勝ちポーズの中から一つを選択できますが、どのボタンも押していないとき、たまに4種類のうちに無い勝ちポーズになることがあります。また、仁だけは◎押しっぱなしで特殊勝ちポーズを選ぶことができます。

「三島の血は……俺が絶つ」んー、かっこいい。三島家を倒したときは選びたい。

この勝ちポーズなどは選ぶことができない。出現させるには運が必要だ。

Q. 受け身の最中って、ニュートラルガードはできるの？

A. 技を出した後、横移動の最中、前ダッシュ中ジャンプした後……など、何らかの行動を起こした後はすぐにニュートラルガードすることができません。ただ、横移動歩き中とバックダッシュ中は、すぐにニュートラルガードすることができます。基本的に、ガードするときは⬅を入れるよう心掛けましょう。

受け身を取った場合、若干時間が経たないとニュートラルガードができない。

一方、横移動歩き中にはいつでもニュートラルガードすることができる。

Q. バックステップにはスキがあるの？

A. バックステップそのものには、相手の攻撃をくらってしまう、いわゆる「スキ」は存在しません。もしも、バックステップ中に相手の打撃技をくらったというのであれば、バックステップを⬅でキャンセルしている際にくらったか、お店側の設定でニュートラルガードがOFFになっているかのどちらかでしょう。とはいえ、ニュートラルガードがOFFに設定されているお店は、ほとんど無いとは思いますが……。

『鉄拳4』からは、相手との距離が一定距離以上離れているとバックステップを連続で出せなくなった。

Q. 何か、しゃがみガードで中段攻撃を防ぐことができた気が……。

A. 基本的にしゃがみガードで中段攻撃を防ぐことはできません。ところが、例外的に平八の奈落払い踵切り(⇨☆⇩⬋◎☆◎◎)やリーのインフィニティーキックコンボ(立ち上がり途中に◎◎⬋◎)、ジュリアの迅脚前掃十字把(◎◎◎)など、状況によっては連係中の中段部分をしゃがみガードで防ぐことができる技もあります。

上の三つの例では、平八の奈落払いは1発目、リーのインフィニティーキックコンボは1～2発目、ジュリアの迅脚前掃十字把は2発目がヒットしたときに限って、次の派生である中・下段攻撃を両方とも⬋でガードすることができます。中・下段に派生する前の部分をガードしたときは二択になる、と言い換えてもいいでしょう。

また、特殊な例ではスティーブの(クイック)ブリティッシュエッジコンボの二択があります。これに関しては、ブリティッシュエッジコンボ1(◎◎◎◎◎)の4発目が強制ガードであるため、3発目ヒット・ガード時共に4発目の中・下段攻撃を⬋でガード可能です。3発目が空振りしていた場合は、4発目部分で二択になるということに注意しましょう。

話はちょっと変わりますが、「フレーム的には一方的に不利な状況でも、⬋を入力することで中・下段攻撃の両方をガードできる硬直」というのがあります。ニーナのアイボリーカッターをくらった後や、平八で奈落払い2～3発目をガードされた後などがそれに該当します。こちらも知識として併せて覚えておくといいでしょう。

上の写真はすべてしゃがみガード。ほかにも吉光の◎始動の10連コンボ2発目ヒット時などは、派生の上段と中段をしゃがみガードで防ぐことができる(上段はかわし、中段はガード)。

Q. ロウのワンツーニーへの対策を教えて！

A. 正直、ワンツーニー(◎◎◎)後の攻防で「これが正解」という選択肢はありません。皆さんご存じの通り、ロウのワンツーニーをガードした後は、こちらが1フレーム有利。とはいえ、上・中段さばき(⇦◎)から体力を奪うことのできるロウに対しては、迂闊に反撃できないのが現状です。発生の早いジャブも、ロウに横移動された場合には空振りしてしまい、ダメージの小ささや下段さばきされたときのことも考えると割に合いません。また、ワンツーニーガード後に横移動歩きをしても、左横移動歩きは右アッパー、右横移動歩きはワンツーパンチや左アッパーでつぶされてしまいます。結局のところ、相手との読み合いになっているというわけですね。

というわけで、確実に勝てる選択肢が存在しないのであれば、ロウ側の選択肢のうち使用頻度の高いものを一点読みしていきましょう。そして、それに打ち勝つリターンの大きい技を狙っていくのがいいといえるでしょう。

ワンツーニーガード後の行動としては、右横移動歩きがロウの左アッパー以外の選択肢に対してすべて有効なので、理屈の上では最良です。しかし、ワンツーパンチや上・中段さばきを見越して、ときにはスティーブのハートブレイクショット(⇨◎)やマードックのショルダーインパクト(⇩◎)を置いておくのもいいかもしれません。シャオユウの鳳凰の構え(⇩◎)も、たいていの技をかわせるため、リスクよりもリターンの方が大きくてオススメです。

ワンツーニーのワンツー部分をしゃがんでかわし、3発目を横移動でかわすことができれば、何でも入れ放題だ。背後投げも容易に決まるぞ。

ゲー事典 シャオユウちょっと小ネタ：以前紹介した隠し技(？)の逃げ回身横移動(背向け中に⇧後4～7フレーム待って◎)が、正面向きからも出せることが発覚。やり方は、横移動中に⇧(or⇧)⬇◎。左方向へ移動して、技後は背向け状態になるのが特徴だ。技後の硬直時間も短く、実用度はまあまあ。起き上がり蹴りなどをうまくかわして虎尾脚を当てたい。

Q. 起き上がるときに下段さばきはできないの？

A. 完全に起き上がるまでは、下段さばきができません。起き上がりの途中には、ガード以外の行動を一切受け付けていない時間が存在するためです。ダウン状態によってタイミングが異なるので、下の図を参照してください。あお向け頭側状態とうつ伏せ足側状態からの起き上がりには背向け状態でガードできないタイミングがあるということにも注意が必要です。

ガードはできるが、行動不能なフレームが存在する。

※数値の単位はフレーム

あお向け足側

ガード不能 11	ガード可能 25	行動可能
空中判定	地上判定	

あお向け頭側

ガード不能 12	ガード不能(背面) 17	ガード可能 25	行動可能
空中判定	地上判定		

うつ伏せ足側

G不能 6	ガード不能(背面) 20	ガード可能 27	行動可能
空中判定	地上判定		

うつ伏せ頭側

ガード不能 16	ガード可能 25	行動可能
空中判定	地上判定	

Q. ジャイアントスイングを決めた後、受け身を取った相手に背後投げを決められた!?

A. その背後投げは確定反撃です。ジャイアントスイング(相手に接近して⇨⇦⇧⇩⇧➡●)を決めた後に相手が受け身を取ったときの硬直差は、投げた側が43フレーム不利となっています。この硬直中、キングは一見正面向きですが、硬直が解ける2フレーム前までの内部処理は背向け状態。壁の近くでジャイアントスイングを決めたときに壁へヒットしないと、あまり距離が離れない状態で相手に受け身を取られてしまうため、走りからの投げ技が背後投げとして確定します。また壁が近くに無いときでも、ジュリアの疾歩連肘(走り中●●)などのような走りからすぐに出せるリーチの長い技が確定で背後ヒットするほか、キングのシャイニングウィザード(走り中●)は走りから直接出る上にリーチが長いので相手をつかみ、背後投げを決めることができます。よって、キング同士の対戦ではジャイアントスイングを決めると逆に大きなダメージを受けてしまう危険があるので注意が必要です。

似たような現象で、キングのストラングルホールド(あお向けダウン相手の頭側で⇩●)やサーフボードストレッチ(うつ伏せダウン相手の頭側で⇩●)を抜けると、抜けた側が大きく不利になるというものがあります。このときも見た目は正面向きですが、実は背向け状態です。壁を背負ってダウン投げを抜けるとキングの背後投げやトラースキック(⇦●)などが確定してしまうので、ときにはダウン投げをくらった方がダメージが小さい場合があります。

ジャイアントスイングをくらってしまっても、受け身を取ってから走って近付けば背後投げが確定する。ジャイアントスイングよりも大きなダメージを与えることができるぞ。

Q. 空中コンボの後に、受け身を取れない場合があるのはなぜ？

A. ヒット後に受け身を取れる・取れないは、技ごとに設定されています。詳しくは下の表を参照してください。ほとんどの技はヒット時に距離が離れるため、その後の確定追い打ちは無いのですが、ポールの落葉(2発目ジャスト)、シャオユウの右桃頒、ブライアンのストマックブロー、平八の奈落払い雷神拳後は、距離が離れないために追い打ちが確定します。また前作と同様に、瓦割りのような相手を地面にたたき付ける技をくらった後も受け身を取ることができません。

空中ヒット時に受け身を取ることができない技
(相手を地面にたたき付ける技は割愛)

キャラ名	技名
スティーブ	スマッシュ
マードック	ヒールバズーカ
一八	心中突き、六腑凶鳴拳2発目、魔神閃焦凶鳴拳2発目、迅烈脚
ポール	崩拳、落葉(2発目ジャスト)、竜王霹靂掌(3発目●入力含む)、瓦割り竜王霹靂掌(4発目●入力含む)、万聖龍砲拳、富嶽、鉄山靠
シャオユウ	架推掌、撃壁掌、雀連転身撃壁掌3発目、右桃頒
ロウ	ドラゴンキャノン、寸勁、ドラゴンジャッジメント4発目、フェイクステップキャノン、チャージナックル、チャージナックルコンボ2発目、チャージブロー、チャージクロウ、チャージドラゴンキャノン
キング	トラースキック
仁	直突き～逆突き～上段後ろ回し蹴り3発目、羅刹門1発目、正拳二段突き2発目、右中段前蹴り、骸打ち
リー	シルバースティング
ニーナ	双掌破(コンビネーションからの派生含む)
レイ	石頭
ブライアン	マッハパンチ、ストマックブロー
ジュリア	疾歩連肘2発目、紅蘭妃崩肘3発目
クマ&パンダ	バイオレンスクロー2発目
平八	金剛槍掌、奈落払い雷神拳、五臓砕き

Q. 安易な二択で負けてしまったんですが、対処法はないですか？

A. 基本的に相手の二択攻撃には、読みで対処していくしかありませんが、似たモーションの技からの二択であれば、両方に対処していくことができる場合もあります。

まず、二つの技で選択を迫られ、その二つの技の発生フレームに若干の差がある場合は、最初にくる方の選択肢に対応し、それから次の選択肢に対応する、といったガードテクニックが通用します。簡単な例としては、吉光のバレリーナキック(●)からの派生技である稲妻(●●)とバレリーナキックコンボ(●●)への対処法が挙げられますね。最初にしゃがみガードをしてから、立ちガードに移行するという動作です。これを応用することで、よりさまざまな連係をくらわずに済むはずです。

例えば、スティーブのクイックターンからの派生技や、平八の激斬脚(⇨☆⇩●)と地斬脚(⇨☆⇩⬋●)による二択など。これらは中段と下段の発生が10フレーム前後違っているので、反応するのが厳しい人もいるかもしれませんが、前述のガード方法を適用できます。このような二択には、「中段派生の方が発生が早いので、あらかじめ立ちガードしておき、中段のヒットするフレーム以降にしゃがみガードする」という対処ができる場合がほとんどです。

もちろん、中段と下段の発生がほぼ同じで、モーションで見切るしかない連係も多くあります。しかし、そのほとんどは多段連係の最後の部分なので、二択をかけられる前の段階でつぶすのが、得策といえるでしょう。

左はターンパンチ(●●)、中央はターンカッティングフック(●⬇●)、右はクイックターン(●⬆or●⬇)の発生から23フレーム目の画。動作の違いは一目瞭然だ。

ニーナちょっと小ネタ：ニーナのレイハンズ(⇩●)は、実は2段技であることが発覚。驚くなかれ、1段目と2段目の間は何と1フレーム。つなぎが早いので、対仁戦では連続で受け流しされず、アイボリーカッター(●)と共に普段通り使っていけるぞ。余談だが、間合いの関係でレイハンズの1段目のみがカウンターヒットした場合は、よろけを誘発する。

Enhanced Struggle Tactics

対キャラ特濃攻略 第2弾!!

V.S. 風間仁 Jin Kazama

羅刹門・改の存在により、常に体力半分を奪われる危険性がある対仁戦。何としても立ちガードを固めたいが、ガードしても仁有利な上段攻撃が多く、埒があかないのも事実。ときにはしゃがむ勇気も必要だぞ。

Text ハメコ。

厄介なワンツーからの連係に対しては、ガード時にこの辺で右横移動→☆と入力。

内回し踵落とし避け、上段後ろ回し蹴りはガードすることが可能だ。

逆突きをしゃがんでも、割り込みが遅れると逆に地上コンボをくらう恐れが。

それを回避するためにも、横移動で避けてからの反撃を覚えておきたい。

仁の強さを知る

「鉄拳4」に存在する中段攻撃の中でも最強クラスの性能を持つ羅刹門系コンビネーションと、間違い無く最強の防御手段である受け流しを併せ持つキャラ、風間仁。今回はこのキャラへの対処法をいくつか紹介していこう。

まず、立ちLPの発生が10フレームである点が仁唯一の弱みともいえるが、そこからの連係技はどれも強力。中でも、ガード時に仁が3フレーム有利となる直突き～逆突き～内回し踵落とし([illegible])は多用される傾向にある。

この技に対しては、ワンツー部分をガードした後に内回し踵落としへ派生されても早いタイミングの横移動で避けることが可能。右横移動で避けて、発生20フレーム程度までの技で反撃しよう。また、横移動入力後にレバーを☆に戻すことで、横移動をつぶすための選択肢である直突き～逆突き～上段後ろ回し蹴り([illegible])も発生の時間差を利用してガード可能だ。

次に、立ちRP派生の連係技についても多用されている傾向が強い。特に逆突き～左中段直突き([illegible])は、2発目が中段である点が厄介。1発目と2発目の間は16フレームしか開いてないため、1発目をしゃがんでかわしても、立ち上がり途中RPなどで反撃していくのは至難の業だ。

そこで、ここは素直に発生の早い立ち上がり途中RK系の技で止めていこう。また、反応できれば、1発目をしゃがんでかわした後にレバー●で横移動するのもいい。左中段直突きはもちろん、一見横移動に強いとも思える上段後ろ回し蹴り([illegible])に連係された場合でも避けることができる。避けた後は、発生15フレーム程度の技であれば左中段直突きのスキに確定ヒットさせることが可能だ。

対仁戦のキモとなる羅刹門系コンビネーションと、受け流しへの対処方法については、下のカコミにまとめた。ぜひとも参考にしてほしい。

羅刹門コンビネーションへの反撃技

キャラ名	[illegible]	羅刹門・改(早)も回避できる技
スティーブ	シーホークアッパー	×
マードック	遅ライジングトゥーキック	×
クリスティ	遅ライジングトゥーキック	逆立ち(※1)
一八	魔神拳	鬼神滅裂(※1)
ポール	遅ライジングトゥーキック	×
シャオユウ	挑打連掌	左さばき、鳳凰の構え(※3)
ファラン	ライジングブレード	エスケープキック(※1)
ロウ	遅ライジングトゥーキック	×
吉光	右アッパー	吉光ブレード
キング	遅ライジングトゥーキック	フラッシングエルボー(※1)
仁	飛び二段蹴り	飛び二段蹴り(※1)
リー	遅ライジングトゥーキック	クイックシルバースティング(※2)
ニーナ	ディバインキャノン	ボーンカッター(※1)
レイ	遅ライジングトゥーキック	寝る(※1)
ブライアン	アトミックブロー	×
ジュリア	二起脚	×
クマ&パンダ	×	その場座り(※1)
平八	無双連拳	×

※1：真羅刹、極羅刹共に空中やられに
※2：真羅刹のみ空中やられに
※3：真羅刹のみ避けることが可能

CRASH 1 羅刹門系コンビネーション

仁が最も多用してくるであろう羅刹門系コンビネーション。その中でも、羅刹門・弐([illegible])は初段カウンターヒットで全段連続ヒットし、空中コンボに移行されて体力を半分程奪われてしまう。

この技に関しては、「カウンターでくらうな」としかいいようがない。2発目をガードできた場合は、右横移動で3発目を避けて反撃しよう(リーと平八は早いタイミングで横移動する必要がある)。ただし、羅刹門・弐を最速で出し切られた場合、シャオユウ・ジュリア・クマは2発目ガード後に横移動しても3発目をくらってしまう。後述の羅刹門・改(早)との二択になってしまうが、出し切りを読んだときはしっかりガードし、確定反撃となる発生9フレームまでの技を決めよう。

羅刹門2発止めに対しては、キャンセル右横移動から発生8フレームまでの技で反撃可能。しかし、立ちLPによる反撃は羅刹門・弐に潜られる可能性があるため、ここはしゃがみLPで安定したい。

2発目がノーマルヒットしただけで回避が困難な羅刹門・改(早)には2種類存在するが(ここでは便宜上、[illegible]を25フレーム間ホールドしたものを「極羅刹」、26フレーム間ホールドしたものを「真羅刹」とする)、真羅刹ならば2発目ノーマルヒット時でも右横移動で避けることが可能(クマ以外)。避けた後は左表にある反撃技を入れよう。

軸がずれていなければの話だが、真羅刹は右横移動で回避可能。相手としても狙って極羅刹を出すのは難しいハズなので、ここは祈りながら(笑)右横移動して反撃を入れよう。

前号P104で「ディレイをかけて直突き～逆突き～上段後ろ回し蹴りを出されると横移動してもくらってしまう」と掲載したが、横移動→☆を早いタイミングで入れることで問題無くガードできることが分かった。具体的なタイミングはワンツーのツー部分をガードした瞬間くらい。後は読みで上段後ろ回し蹴りをしゃがみ、反撃していけば仁としても使いにくいはず

対仁　確定反撃技リスト

④への反撃技は、飛び二段蹴り()ガード後の反撃にも当てはまるぞ。踏み込み右下段回し蹴り()は、派生の胴回し回転蹴り()まで出されると、こちらの反撃技が仁に空中ヒットする形になる。そこからコンボに発展できればベストだ。

対象技 / キャラ名	①羅刹門・弐（ガード後9フレーム有利）	②踏み込み右下段回し蹴り（ガード後11フレーム有利）	③立ち上がり途中RP（近距離ガード）（ガード後12フレーム有利）	④右足刀（ガード後17フレーム有利）
スティーブ	レバー前入れワンツー	イーグルクロウ	レバー前入れワンツー	ドラゴニックハンマー
マードック	しゃがみ途中LP	しゃがみRP	レバー前入れジャブ～ボディーブロー	スイングアッパー
クリスティ	しゃがみ途中LP	しゃがみRP	レバー前入れワンツーパンチ	ビリバ
一八	しゃがみ途中LP	踵落とし	レバー前入れ鬼哭連拳	レバー前入れ鬼哭連拳
ポール	ワンツーパンチ	立ち上がり途中RK	鉄山靠	右飛天脚
シャオユウ	レバー前入れ雀連砲	蒼空砲	レバー前入れ雀連砲	挑打連掌
ファラン	しゃがみ途中LP	踵落とし	右半月蹴り	レフトプラズマブレード
ロウ	フラッシュワンツー	立ち上がり途中RK	フラッシュワンツー	右アッパー
吉光	10連コンボ3発止め()	吹雪	三散華2発止め	右アッパー or 隼
キング	掌底()	立ち上がり途中RK	レバー前入れ掌底()	ライジングトゥーキック
仁	しゃがみ途中LP	立ち上がり途中RK	逆突き～上段後ろ回し蹴り	羅刹門・改（早）
リー	ワンツーミドル（3発目ジャスト）	インフィニティーキックコンボ2発止め	ワンツーミドル（3発目ジャスト）	シルバーニー
ニーナ	レバー前入れワンツーパンチ	立ち上がり途中RK	レバー前入れワンツーパンチ	右アッパー
レイ	レバー前入れワンツーパンチ	立ち上がり途中LK	狼牙揺震撃3発止め	ライジングトゥーキック
ブライアン	サザンクロスコンビネーション2発止め	立ち上がり途中RK	レバーニュートラルスナイパーソバットコンボ2発止め	マッハパンチ
ジュリア	立ちLP	蒼空砲	レバー前入れRP～背面取り	大纏崩捶
クマ&パンダ	ベアヘブンキャノン1発目	しゃがみRP	レバー前入れRP	ベアシザース
平八	しゃがみ途中LP	踵落とし	裏拳二段 or 剛掌破	無双連拳

CRASH 3　その他の注意点

直突き～縦蹴り()は、1～2発目の間に発生13フレームまでの技で割り込める。だが、早い反応を要求されるので、ここは横移動で避けてから反撃することをオススメする。これなら少し反応が遅れても避けることが可能だ。

ケズリとしてよく使われる右下段後ろ回し蹴り()。この技をガードした後は近距離で15フレーム有利となるので、ライジングトゥーキック()などで反撃しよう。また、空中コンボ後の追い打ちに右下段後ろ回し蹴りを使われた場合は、その場起きすることでダメージを15から12に軽減することができる。ただし、壁際では12+4(壁ダメージ)となってしまうので、動かない方が得策だ。

左間接蹴り()もよく使われる下段攻撃の一つ。こちらはガードしても11フレーム有利とスキが小さい上、続く左足刀()の存在も厄介。仁が出してくると読んだ場合は下段さばきしていこう。

最後に、対仁戦は羅刹門の初段がギリギリ届かない距離を保って闘っていくべきことを強調したい。というのも、仁にはリーチの長い技が少なく、上記のような距離ではつい強力な羅刹門を出してしまいがちだからだ。もし、1発目をかわすことができたら、2発目にカウンターを合わせて仁の体力を奪っていこう。多少のケズリは覚悟して、立ちガード主体がベストだ。

何よりも優先して強力な羅刹門に対処していくべき。1発目をかわし、2発目にカウンターを取ろう。1発止めにも対応した技、状況に左右されない技をオススメしたい。

CRASH 2　受け流し

上・中段攻撃に対してのスキが入力後19～20フレームの2フレーム間しかなく、さばいた技によっては羅刹門までもが確定してしまうという驚異の返し技、受け流し()。この技に対する有効な対応策をいくつか紹介したい。

まずは、下段攻撃を合わせるという選択肢が挙げられる。しかし、これは仁が受け流しを出すのを読んでいなければならず、仁側も視認してから取れる技のみを狙っている場合が多いためオススメはできない。とはいえ、有効であることには違い無いため、「仁戦では下段攻撃を多めに使う」といった認識でいいだろう。特にガード時13フレーム不利以下の技であれば、大した反撃をくらわないぞ。

次に、初段を取られても2発目以降が連続ガードとなって反撃を受けない技が有効だ。ワンツーパンチなどが代表的だが、特に有効な技はニーナのアイボリーカッター()。初段をさばかれても2段目が連続ガードとなり、結局ニーナ側が1フレーム有利となる。また、レイハンズ()も2段目が連続ガードとなるため、ニーナは対仁戦を普段通りに闘うことが可能だ。

また、投げをうまく合わせていくことも重要。抜け以外のものを多用したい。というのも、仁側は受け流しのコマンドでを押しているため、これが投げ抜けになってしまう場合があるからだ。

技の最後の2フレームにスキがあることを踏まえて、仁が最速で受け流しを出してくる場合に、ちょうど攻撃判定がスキに重なる連係も調べておこう。決まるかどうかは相手次第だが……。

ゲー事典　仁は、抜けコマンドが3種類そろっている投げも強力。雷()はある程度捨てても構わないので、ダメージが大きい肩固め喉輪落とし()と櫓崩し()を抜けていこう。なお、櫓崩し後の右下段後ろ回し蹴りは後転することによって避けることが可能だ。その場起きすると背面ヒットしてしまい、ダウンを奪われた上に胴回し回転蹴りまで確定してしまうので注意。

ラストステージまで、大攻略！

ルパン三世 THE SHOOTING

今回は、残りのステージを一気に攻略しちまうぜ。コンボで稼ぎながら、不～二子ちゃんをとっとと助けちまおうってな寸法だ。後半もアイデア満載のステージがじゃんじゃん登場しちまうっから、ステージのルールをちゃんと理解しといたほうがいいと思うぜ～。

Text：閃屋

スコアのポイント　完全攻略

各ステージの「得点データ」の見方は、前号と同じ。★がついた得点が加算されるときに、コンボ倍率が上がる仕組みだ。

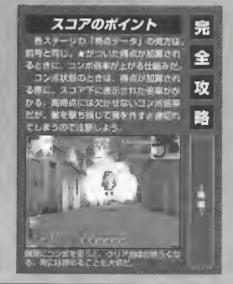
コンボ状態のときは、得点が加算される際に、スコア下に表示された倍率がかかる。高得点には欠かせないコンボ倍率だが、敵を撃ち損じて[illegible]てしまうので注意しよう。

STAGE 9　雨のち大岩注意報

●得点データ

岩撃ち込み……50点
小コウモリ……100点★
戦車撃ち込み……50点
戦車破壊……2000点

クリアのポイント

転がってくる大岩のゲージを、制限時間内に空にしよう。大岩を阻止した後に出現する戦車も同じく、時間切れにならないうちに素早く撃って破壊しよう。

高得点を得るには、コウモリを利用する。一回目の大岩を阻止した後に、大群で現れるコウモリは、撃てばコンボ倍率が上がるのでできるだけ撃っておこう。そして、そのまま弾を外さないように最後の戦車を破壊すれば、倍率のかかった高得点が転がり込んでくるぞ。

タイム表示がゼロになる前に、岩のゲージが空になるまで撃ち込もう

最後に追いかけてくる戦車は、2000点。せっかく上げた倍率を無駄にしないように。

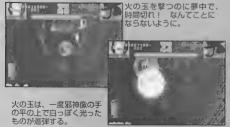
コウモリを撃てば倍率がどんどん上がる！これはオイシイ、ここで倍率を上げよう。

STAGE 10　邪神・オブ・ザ・デッド！

●得点データ

ゾンビー撃ち込み……100点
ゾンビー撃退……100点★
祈ってるゾンビー……2000点
火の玉撃ち込み……100点
火の玉破壊……100点★
邪神の目に撃ち込み……100点
邪神像破壊……5000点

クリアのポイント

邪神像を、時間内に倒せばクリア。邪神像の足下の視点の時は、接近してくるゾンビーを撃って阻止しよう。

このステージは、視点が上下に大きく変わるのが特徴。最初は邪神像の足下しか見えないので、弱点の目を撃つことができない。この間は、襲い来るゾンビーを蹴散らすことに専念しよう。稼ぎのポイントはやはり、弾を外さずにゾンビーを倒すこと。また、邪神像の足下で祈っているゾンビーは2000点と高得点なので、しっかりコンボ倍率をかけて狙撃したい。距離が遠いので外さないように！

炎の下にいるのが、祈るゾンビー。迫ってくるゾンビーの攻撃の隙に撃ち込もう。

ある程度時間が経つと、視点が切り替わって邪神像の頭部が見えるようになる。この時は、邪神像の目から出る火の玉に注意。全部がプレイヤーを狙っているわけではないが、手前に向かってくる火の玉は確実に撃ち落とすこと。

いよいよ邪神像の上半身が画面内に入った。弱点の目を狙って、弾を浴びせよう。

画面外に流れていく火の玉もマメに破壊すれば高得点だが、時間切れには注意！

火の玉を撃つのに夢中で、時間切れ！ なんてことにならないように。

火の玉は、一度邪神像の手の平の上で白っぽく光ったものが着弾する。

ゲー事典　前半ステージ4面のボス、ポリゴンとっつぁんに続いて、後半ステージではポリゴンの五右衛門や、ついにあのマモーも登場。テレビや映画などでお馴染みのキャラたちも、ポリゴンで改めて見ると妙に新鮮だ。五右衛門のカッコイイ後ろ姿は13面をクリアした後のデモで見ることができるので、チェックしてみよう。デモを飛ばすと見られないぞ。

STAGE 11

動いたマネキンに反応して、すくさま撃ち込むべし！　次はどいつが動く……？

持ち時間はわずかた。攻撃は合計4回、回を重ねることにノルマの秒数か短くなるぞ。

ルパンは からくり人形が お好き

● 得点データ

武装マネキン破壊……10000点
早撃ちボーナス
……約8000点～約1000点

クリアのポイント

画面内のマネキンのうち、どれか一体が攻撃してくるので、制限時間以内に早撃ちしよう。どれが動いても即座に反応できるよう、画面の中央に構えて待ち、正確な早撃ちを心掛けよう。

STAGE 12

戦車軍団に 気をつけろ！

● 得点データ

装甲車破壊……500点★
走行中の戦車破壊……1500点★
停車後の戦車破壊……100点★

クリアのポイント

ロケット弾で戦車を全滅させよう。ロケット弾は着弾までに時間差があるため、戦車の走る先を読んで落としていこう。戦車が停車した時を狙えば難しくはないが、得点は低い。装甲車は余裕のある時に破壊しよう。

まずは、ロケット弾の着弾にかかる時間をつかもう。戦車は、走行中か停車後かによって15倍もの得点差があるので、見逃す手はない。中にはすぐに停車するものもあるので、勝負をかけられるタイミングは意外に短い。

高得点を得たいなら、走行中の戦車を狙うべし　着弾点を予想して先読みで撃とう

戦車が停車した後、時間が経ち過ぎると撃たれる、赤い危険表示はかなりヤバイ！

STAGE 13

ヘリパニック 大作戦

● 得点データ

ヘリ撃ち込み……500点
ヘリ破壊……3000点★
ミサイル破壊……1000点★

クリアのポイント

ヘリに攻撃される前に、撃ち落とせ。攻撃開始のタイミングが分かりづらいので、慣れないうちはヘリが画面内に見えたら攻撃を始めよう。最後のヘリはミサイルを撃ってくるので、ミサイルを狙って撃とう。

画面外から突如現れるヘリは、遠くにいるものが多いので、命中させるのが難しい。しかも、攻撃開始までの時間も短いので、弾を外さないようにタイミングを計っていると命取りになる。

高得点を上げるには、出現場所を把握した上での正確な撃ち込みが必要だ。

着弾の煙が、地を這うように接近してくる。これが手前に到達するとダメージ！

STAGE 14

ルパンVS 複製人間

● 得点データ

カマを持つ複製マモー／頭、手、足……1000点★
カマを持つ複製マモー／その他……500点★
ガンを持つ複製マモー／頭、手、足……1000点★
ガンを持つ複製マモー／その他……300点★
レーザー跳ね返し成功……10000点

クリアのポイント

通路を猛スピードで進む途中に出現する、複製マモーを全員倒そう。最後はマモーのカウントダウンがゼロになる瞬間に、トリガーを引け！

移動通路は、左右に曲がりくねっているので、攻撃を外しやすい。

複製マモーには、よく見ると持っている武器がカマのマモーとガンのマモー、二種類が存在する。ガンは通過する際に画面中央に移動してから攻撃するため、多少余裕がある。しかし、カマは通過すると同時に攻撃を仕掛けてくるので厄介だ。カマは気合いを入れて、最優先で倒そう。

最後に、マモーのレーザー攻撃を跳ね返すには、カウントダウンがちょうどゼロになる瞬間にトリガーを引かなければならない。000:20秒前後で試してみたが、それではダメらしい。結構シビアなので、ジャストタイミングを狙おう。

カンを持つマモーは、写真のように通過する際に画面中央に寄ってくる。

やたらと長く感じて、緊張するカウントダウン！　ルパン、落ち着けっ!!

今だ!!　このタイミングでトリガーを引けば大成功だ。不二子を返せ～。

STAGE 15

神は死んだ、 ルパンが殺した。

● 得点データ

爆弾破壊成功……100000点

クリアのポイント

巨大な脳が宇宙に打ち上げられる前に、仕掛けた爆弾を撃ち抜こう。このステージでは、与えられた弾丸は一発しかないので、失敗は許されない。慌てず、慎重に狙いを定めて撃とう。

マモーを倒した後のデモが終了すると、内容説明なしにすぐゲームが始まる。

映画ではクライマックスのシーンだが、本作ではすんなりと終わらせてはくれない。

爆弾の狙撃に成功すれば無事グッドエンドを迎えるが、失敗すると即刻バッドエンドとなってゲームオーバーに。

ちなみに、このステージだけは、失敗してしまうとコンティニューができないぞ！

後半ステージをやってみて

最後の最後は緊張の連続。ラストの脳みそ爆弾一発狙いまで、ノーコンティニューで到達した時には、これまでより的がちっちゃく感じました。スコアが高いほど、ちっちゃく感じそう。ネームエントリーの「○○三世」のセンスもイカスので、みんなで三世(大介)になるしか！

一定時間この位置て止まっているので、落ち着いてターゲットを撃ち抜こう。

大詰めの14面と15面はとりわけ失敗を許されない緊張シーンが続く。14面のラスト、マモーのカウントダウンは、心の中でタイミングを計りながら、末尾の数字を見てぴったりに合わせて撃とう。ややオマケ的な15面は、爆弾がそんなに小さいわけではないので、マモーよりは失敗しにくいとは思うが——。気合いを入れて、ラストの一発を決めよう

Enhanced Struggle Tactics

ARCADIA Alfa System 合同企画 式神の城スコアトライアル

ついに最終ステージへ突入
感動のラストまで後一息！

式神の城

スコアトライアルは第3回中間結果発表。残すところ後1回。攻略は最後の難関ステージ5に突入。難度は高いが、一番稼げるステージだぞ。タイム短縮講座も必見だ。

3カ月間激戦を繰り広げてきたスコアトライアルも、残すところ後1カ月。式神フリークたちは、悔いの残らないように最後まで頑張ってほしい。もし、申請したことが無い人が居るなら、この機会にぜひ申請してみよう。ただプレイしているだけではもったいないぞ！

●概要
アーケード版『式神の城』を使用したハイスコア争いです。集計はキャラクター別（6キャラクター）で行ないます。

●申請方法
ゲーム終了後に表示されるパスワードをメモし、以下の方法で申請してください。なお、コンティニューや2人プレイをしたり、難易度が標準でない場合、パスワードは表示されないので注意してください。
・郵送で申請……左下の申請用紙（141％B5→B4で拡大コピー）に必要事項を記入の上、ハガキや封書で下記の住所に送ってください。
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
（株）エンターブレイン アルカディア編集部「式神の城」スコトラ係
・インターネットで申請……アルファ・システムのホームページにて、必要事項を登録してください。
URL http://www.alfasystem.net/

●集計方法
月間集計……締切日から次の締切日までの、約1カ月間の集計です。その期間内に届いた申請のみが対象となります。**トータル集計**……受付開始から最終集計までのトータル集計です。イベント期間内に届いたすべての申請が対象になります。

●賞品
各締切時の成績により、さまざまな賞＆豪華賞品を授与します。詳しくは下を参照してください。

●結果発表
最終集計の結果は、月間アルカディア3月号にて発表します。また、インターネットで申請されたスコアに限っては、随時アルファ・システムホームページ上のランキングに反映され、途中経過を確認することができます。

月間MVP
盾＆ポスター

月間集計時に、各キャラで最高のスコアを出したプレイヤーに授与されます。
なお、1度取得されたプレイヤーは次回以降から対象外となり、再度1位に入っても取得することはできません。次点のプレイヤーが「月間MVP」となります。

100,000,000pts賞
盾＆インストラクションカードセット

月間締切時に、各キャラで最も100,000,000（1億）点に近いスコアを出したプレイヤーに授与します。少し稼げば序盤ステージで到達できるスコアなので、初心者にもチャンスはあります。穴狙いならこれ!?

アルファ・システム特別賞
描き下ろしイラスト色紙

月間締切時に、アルカディア宛の申請と一緒に「式神の城」への情熱（コメント、作文、イラストなど）を送ってくれた人の中から、「式神の城」開発スタッフが審査し、6名を選出。色紙には何と、希望キャラを描いてもらえます。

式神マスター
Xbox本体、Xbox版『式神の城』など

トータル集計時に、各キャラで最高のスコアを出したプレイヤーに授与します。
また、惜しくも「式神マスター」の座を逃したとしても、各キャラ上位10位までに入っていれば、スコア認定状とオリジナルグッズを授与します。

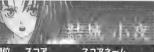
希望キャラを描いてもらえるこのチャンス!!

世界に一枚の色紙が君の手に……。スコアと一緒にたぎるようなアツイ思いを送ってくれ！

最終締切は1月8日 当日消印有効

中間結果発表

順位	スコア	スコアネーム
1	4,407,813,300	天一号（HIV）
2	4,391,698,160	天満橋民（K.D）
3	4,381,675,200	二番の男@壊（KST）
4	4,318,741,040	覇亜（式神憂うつ）（HAA）
5	4,316,810,050	LRL（LRL）
1億	99,999,980	F・A（F）

順位	スコア	スコアネーム
1	4,001,411,550	hige-USO-てし萌え（USO）
2	3,924,301,050	TAKEYUKI（YUKI）
3	3,915,195,230	(*ノノ)ござー（ARL）
4	3,600,428,690	ぶたまん2号（ ）
5	3,593,047,500	ヘタレ浪人生IIZ（IIZ）
1億	100,000,000	F・A（F.A）
1億	100,000,000	黒翼★天使（BFE）

順位	スコア	スコアネーム
1	5,002,801,750	YYN改め揚雲（MGA）
2	4,911,223,100	偉大なる真由美師匠に捧ぐ（ ）
3	4,899,665,590	NOE-ON!（ON!）
4	4,703,398,680	USM-ぼぶ（42点）（BOB）
5	4,688,781,040	ちーちゃん（T.S）
1億	100,000,000	アジム使い（AJIM）

順位	スコア	スコアネーム
1	4,584,615,540	重力神ユセミ（DZY）
2	4,331,811,570	魁！YSK（YSK）
3	4,324,881,870	偽善者（EMT）
4	4,300,035,580	WSM-BOSS-KMT（KMT）
5	4,267,987,510	蔵（ORS）
1億	100,000,000	F・A（F.A）
1億	100,000,000	黒翼★天使（BFE）

順位	スコア	スコアネーム
1	4,456,508,760	魁！YSK（YSK）
2	4,344,330,990	J2D（CHOU）
3	4,162,213,760	nonokuro（NNKR）
4	4,110,635,450	QコンGAK（GAK）
5	4,041,013,620	ダークん（TWG）
1億	100,000,000	TZW-ART?（TZW?）

順位	スコア	スコアネーム
1	4,534,068,490	おはる店長（偽）（SHC!）
2	4,225,879,640	BOB（BOB）
3	4,123,050,170	HTR-YOSH（YOSH）
4	4,113,597,640	USM-TaKL（TAKL）
5	4,110,129,150	虹×十字架（338）
1億	100,000,000	黒翼★天使（BFE）
1億	100,000,000	THK-へなたけ（THK!）

※スコアネーム後の（）はプレイ時のネーム。
網かけ部分は月間MVP獲得者、1億は1億pts.賞獲得者です。

※141％（B5→B4）拡大コピーしてご使用ください。

ARCADIA&AlfaSystem合同企画 式神の城 スコアトライアル 申請用紙

パスワード

スコアネーム

スコアを出したゲームセンター
（ 都道府県）

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		才	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話番号		
住所	〒 - 都道府県 市区郡			
Eメールアドレス				

コメント

特別賞希望キャラ（ ）

式神タブロイド

祝！ ふ～みん＆小夜たんアルカデキャラクター大賞上位入賞！

業界最多の「式神の城」投稿量とウワサのオカルティックコーナー、それが「式神タブロイド」であります。みんなの執念＆愛情が詰まったページ、次号ついに独立かぁー？

担当：醍醐太郎

フオオッツー ファンコーナー開幕から、溢れんばかりのカラーイラスト（主にふみこ）と文章投稿（主にふみこ）が届いている説!! この尋常でないプレッシャーにお応えするべく、次号の「式神タブロイド」は皆さまの投稿をついにカラーページでドーンと掲載（予定）でおま～というわけで、引き続き「式神の城」全般の投稿をお待ちしております。次号締切は1月19日必着でヨロシク！あ、金さんが来てね～……。

スコトラ開催中 申請してくれた人の中から抽選でプレゼントされるオリジナルグッズは、①スタッフジャンパー、②インストラクションカードセット、③マウスパッドほかオリジナルグッズです。②は郵送で、③はインターネットで申請してくれたプレイヤーのみ対象になります。また、前回集計分での特別賞受賞者はA.Yさん、HYSさん、YURUさんだ。

上級使役者養成基礎講座

道中の「早回し」

今回はステージ道中のタイム短縮に必要な早回しを解説。「タイムが縮まらない……」と嘆く前に、パターンを一度見直してみよう！

Text：伊勢猫

早回しの仕組み

シューティングを頻繁にプレイするプレイヤーであれば、意外に耳にする機会が多い「早回し」と呼ばれる現象。これは「特定の敵機を早く倒すことで出現パターンを早めたり、新しい敵機が追加出現する」といった意味のシューティング用語で、実は『式神の城』にも存在している。

本作の早回しは、倒した次の敵機編隊が早く出現するといったもの。すべてのエリア道中で早回しができるため、大幅なタイム短縮も可能。個々の短縮時間は微々たるものだが、各エリアで3カウント短縮できれば、5-1ボスまでに約30カウントものタイム短縮も不可能ではない。

場所によっては、ボンバーを使うことで約5カウント短縮可能なポイントがあったりする。

意識的にザコ敵機を倒しながら来るとこれだけの差が付く。チリも積もればなんとやら。

これは極端な例だが、一切のザコ敵機を倒さずに来るとこれだけ残りタイムとなるか……。

とはいえ、むやみやたらと敵機をショットで撃ち落とすだけでは、倍率が低くなる上にコインの回収率も悪くなって本末転倒。ここで重要になってくるのが「早回しの適用条件」。本作における早回しの条件は「画面内の敵機が、すべて居なくなる」ことなので、編隊最後のザコ敵を意識的に早く撃つだけでも早回しの効果はある。中でも「破壊しない限り、画面内に停滞する敵機」は、重要なポイントの一つ。キャラ性能によって多少の違いはあるが、裏を返せば「敵機の出現パターンを把握した上での速攻破壊」が、ある意味で最も重要な要素だといえる。

そこで今回の基礎講座では、各ステージにおける早回しの基本的なポイントを個別にレクチャー。すでにパターンが固まっているプレイヤーでも、自分のパターンを一度は見直してみることをオススメしたい。

STAGE 1 AREA 1&3

意外にタイムが短縮可能なステージ1。画面上部でザコ敵機を早く倒すパターンを考えていこう。

とにかく画面前方に張り付くのが基本。ただし、首のラッシュ地帯ではあまり無理をしないこと。

画面上を大きく移動するドール（首有り）編隊を可能な限り先読みで移動して倒すこと。撃ち逃すようならショットで。

エリア1道中で早回しポイントとなるのは、自機に体当たり攻撃してくる首の倒し方。自機のパワーが初期状態なために、どうしても画面下で倒してしまいがちだが……、思い切って画面上部で倒すだけでもかなり違う。近距離タイプの式神攻撃を持っている小夜&金はもちろん、光太郎も画面上部に張り付く気持ちでいくこと。

エリア3では、ドール（首有り）編隊の倒し方がポイント。式神攻撃で破壊し切れないならショットで早めに撃ち落としていくこと。

STAGE 2 AREA 1&3

編隊の終わり際の処理が重要課題。ボス前の停滞編隊は、ボンバーを使う価値があるかも!?

画面全体をカバー可能な小夜&ふみこならボンバーを使う価値は十分にある。金は気合いの式神攻撃で問題無い。

とにかく出現ポイントを狙って速攻で破壊する。あまり攻め過ぎて、敵弾に突っ込むことだけは避けたい。

エリア1のポイントは、ボス前で画面両サイドから出現する針弾をばらまく呪緑兵編隊。この編隊、実は編隊を構成する呪緑兵をすべて倒さない限り、次の編隊が出現しない。式神攻撃で時間をかけると……大幅なタイムロスにもなりかねない。キャラによっては、その前に出現する呪赤兵編隊の最後にボンバーで一掃するのも手。

エリア3道中は、テレポートしてくる呪緑兵がキーポイント。敵弾を恐がらずに、出現～速攻破壊でとにかく攻めていこう。

STAGE 3 AREA 1&3

エリア3は、とにかく早回しが効くポイントが目白押し。逆にエリア1はじっくりと稼いでいこう。

一応、高速スクロール前の呪白神は早回し可能だが……ほとんど変わらないので、じっくりと稼いだ方がお得？

小夜&金の近距離コンビ以外では、玄乃丈が辛うじて及第点。光太郎&ふみこはボンバーを使った方が断然いい。

地形となる大怨石が出現するエリア1は、基本的に早回しできないので、しっかり式神攻撃を使って稼ぎながら進んでいくこと。

エリア3は、ほぼすべてが早回し可能な重要ポイント。まず、開幕の呪赤神は出現位置を覚えておき、画面端に張り付きながら速攻破壊。続く影編隊は画面内に停滞するタイプで、すべて破壊しないと次の編隊が出現しない。最後はボス前の呪赤神ラッシュ地帯。小夜&金以外だと、ほとんど稼げないのでボンバーを使ってもいいぞ。

STAGE 4 AREA 1&3

道中の式神パターンが早回しにつながりづらい(?)エリア1。エリア3は……反復練習が重要だ。

中型機をうまく倒せる動きをパターン化していくこと。無理なようならショットで手早く処理していく方が無難。

弾を撃たれる前に倒してしまうのが理想。小夜&金以外は、中型機をショットで倒すようにすると楽になる。

エリア1道中のポイントは、中型機の飛翼壱式。移動速度が遅く、画面内に止まるケースがかなり多いので、最後の残りはショットで手早く処理していくこと。これを心掛けるだけで、かなりのタイム短縮ができるようになるぞ！

エリア3では、画面上に停滞し続ける緑影がライバル。式神攻撃で出現～速攻破壊が可能な小夜&金は問題無いが、ほかのキャラで式神攻撃を使うなら出現パターンをしっかり把握しておくこと。もたつくようならショットで一掃だ。

ゲー事典 **メモが重要!?**：道中のパターンを試す際に意外と重要なのが……メモ帳と筆記用具。「以前のパターンで、どのくらいタイムを残してボス戦に入ったか？」をステージボス戦のデモシーンなどでメモしておけば、次回以降のパターンを試す際の指針になる。どうしてもタイムが覚えておけないような場合は、友達に頼んでタイムを覚えて置いてもらうなんてのもアリ。

STAGE 5

結界Ⅰ～結界Ⅱ

凶悪な弾幕と巨大なボス。全ステージを通して最も稼げる5-1を抜ければ、クリアも目前！　気を引き締めていこう。

Text：伊勢猫

AREA 1 道中

全ステージ中で最も厳しい道中は、大量の弾をバラまく緑骸と耐久力の高い骸蜘蛛がライバルとなる。よほど腕に自信がない限り式神攻撃は控えて、ショット（ハイテンション攻撃）をメインにして進んだ方が安全だ。しっかりパターンを覚えてから、式神攻撃が使えるポイントを増やしても遅くない。とりあえず、近距離型の小夜＆金はもちろん、サイトを移動する際に危険が付きまとうふみこ&?·?·?の4キャラは、敵の出現位置を完全に把握すること。

さて、敵の出現周期を区分けしていくとA～Fの六つに分けられるが、この中で注意したいのはCとEのラッシュ地帯。前者のC地帯で画面を横切る緑骸は、縦方向の連射弾＋自機狙いの弾を発射してくるので、15緑骸編隊の出現位置右下辺りに陣取ってスタート。緑骸が撃つ連射弾の間に入り、上下に敵弾を回避しながら14・17の骸蜘蛛を破壊。18緑骸編隊の出現を目安にして画面後ろに下がるか、連射弾の間を抜けつつ画面右側へ移動して18緑骸編隊と19の骸蜘蛛を破壊しよう。このとき、式神攻撃で側面方向の敵も攻撃可能な小夜＆金であれば、移動しなくても19の骸蜘蛛を破壊可能。弾避けに自信があれば、同じ位置にて式神攻撃だけで粘ってもいい。

ある程度、骸蜘蛛がたまった時点でボンバー。タイム短縮も兼ねている安全なパターン。

紫弾の間で上下に回避。小夜や金なら式神攻撃だけでも粘れるが、要弾避けの練習！

最難関となるE地帯は、画面上部からスタート。25・28緑骸編隊を破壊しつつ、自機にラインを合わせてくる26・28黄骸編隊を少しずつ画面下へ下がって破壊。最後に30～35の骸蜘蛛×12が出現するので、可能な限り画面下で弾避けをしてから特殊攻撃（?·?·?は例外）（以下：ボンバー）で一掃。ボンバー発動の遅いふみこ、発動時間の長い小夜＆玄乃丈の場合は、36骸蜘蛛編隊を巻き込まないように注意しよう。

骸蜘蛛を撃ち逃すと画面内に長く止まるので、大幅なタイムロス。優先的に撃ち落とすこと。

A　B　C　D　E　F

[illegible] 黄骸×4　黄骸×11　緑骸編隊　黄骸×11　緑骸編隊　㉚～㉟：骸蜘蛛×2　㊱：骸蜘蛛編隊　㊲：緑骸編隊

AREA 1 BOSS 醜少女蜘蛛

第一段階（道中）

1：蜘蛛胴体（8方向紫弾）＋
　本体（3WAY数珠雷球弾）
2：本体（扇状針弾）＋
　右足×3（誘導レーザー×4）
3：蜘蛛腹（扇状針弾＋子蜘蛛）＋
　後足×2（バラマキ赤＋紫弾）
4：本体（バラマキ紫弾）＋
　左足×3（誘導レーザー×4）

ステージ5ボス少女の最終形態にして、事実上のラスボスとなる醜少女蜘蛛。このエリアはいわゆる巨大ボスステージで、蜘蛛と融合した巨大ボス上をスクロールしながらボス本体まで進んでいく。基本的に各種部位の攻撃パターンは、一定時間の経過でスクロールし始めるが、各種パーツを破壊することで強制的に次の攻撃パターンへ移行する。このため、光太郎＆玄乃丈の2キャラ以外は5-1でタイム0まで粘っても、時間内にボス本体を倒すことが可能。

上記の2キャラに関しては、タイムを40カウント前後持ち越せば、永久パターン防止キャラ赤鬼を出さずにボス本体を倒していける。

各部位の攻撃＆攻略パターンを解説していくと、始めの雷球弾は、一定周期で自機座標を狙って発射されることを考えながら、紫弾にカスってハイテンション攻撃。2の複合攻撃は回避が難しいので、ボンバーの決め打ちが安全＆確実。3についてはスクロール中も本体の針弾で、ハイテンション攻撃を腹パーツへ撃ち込み（金は式神攻撃）。ショットパワーの高い小夜＆ふみこ&?·?·?と、式神攻撃の強い金なら、針弾直後に破壊できる。光太郎＆玄乃丈の2キャラについては、腹パーツに式神攻撃をロックして回避に専念していこう。最後となる4の複合攻撃は、

胴体パーツを優先的に攻撃して破壊すれば、その後の展開が楽になる。

一番上の足からタイミングを合わせて下がれば回避可能。安定するならボンバー。

左右の足は無視してOK。むしろ腹パーツ破壊後、カスるために残しておこう。

右足と違って回避は簡単。ショットの撃ち込み調整をすれば、8倍も十分狙える。

ゲー事典
●緑骸：5,500pts.：編隊を組んで大量の弾をばらまく、とにかく弾数が多く非常にやっかい。●黄骸：8,930pts.：自機の横に並ぶと、軌道を変えて体当たりしてくるので誘導が必要。
●骸蜘蛛：24,680pts.：耐久力が高い上に、全方位へ針弾を連射してくる中型のザコ敵。移動スピードが遅く、撃ち逃すとタイムロスに。ボス前は出現するタイプは針弾を連射する。

STAGE 5-1 BOSS 少女

第一段階（ゲージ3分の2以上）
1：扇状紫弾
2：3方向紫弾＋反射呪符弾
3：2WAY針弾

第二段階（ゲージ3分の2以下）
4：破壊可能弾＋雷球弾
5：3WAY誘導弾
6：誘導弾＋針弾
7：4方向リング弾

最終段階（赤ビットをすべて破壊）
8：レーザービット×10
9：レーザービット×10
10：レーザービット×14
11：全方位＋連射雷球弾

ステージ5における事実上のボスとなる謎の少女は、ほかのボスとは少し違った攻撃パターンの変化をする。まず、第一段階は1→2→3……の繰り返し、第二段階は4→5→6→7となり、ボス本体か赤ビットをすべて破壊するまで、7の攻撃パターンが続く。

ただし、これは赤ビットが画面内に残っている場合の話であって、合計18個の赤ビットをすべて破壊することで、ボス本体の耐久力に関係なく最終段階へと移行。8→9→10→11……の攻撃パターンが、ループ（1ループで約30カウント）する。とはいえ、第一段階&第二段階を長引かせるメリットは基本的に無いので、ボスハーツ扱いの緑ビット×34個が出現する最終段階へ素早く移行させていく。具体的なやり方は至って簡単で、ボンバーを使うだけでOK。安全確実&タイム短縮にもなるので、ここで使うためのボンバーを道中で計算して残しておこう。

最終段階の攻撃については、8と9は安全地帯があり、10は正面の緑ビットを破壊すれば問題無し。11の雷球弾は、画面右下から左下に移動しながら間を抜けていけば、連射雷球弾に追い詰められない。

左右にあるビットを破壊すれば、上下のビットは消滅する

赤ビットは破壊しなくても支障が無いので、こんなことも可能だ

雷球は撃ち返しが無し。忘れずに画面下へ移動しよう

緑ビットを式神で破壊すればライフ&ボンバー回復できる。

2種類の水晶（ビット）に守られた謎のボス。ボンバーを有効に活用して、第二段階でライフ&ボンバーを回復していこう。

ビット配置パターン&出現順

足の発射口に張り付いてレーザー誘導・回避で楽に回避していける。

第一段階（ゲージ5分の1以上）
5：本体（青炎弾・バラマキ紫弾）
6：アゴ×2（広範囲針弾）＋
　足×4（炸裂6方向火炎弾）

第二段階（ゲージ5分の1以下）
7：本体（ワインダー針弾）＋
　アゴ×2（連射紫弾）

左足パーツ×3を破壊できたら、ついにラスボス本体との最終決戦へ突入！ 攻撃パターンは5→6……といった攻撃パターンのループ。5の攻撃パターンについては、自機座標を狙った4WAY青炎弾の軌道上からナナメ左右へと紫弾が撃ち出される特殊な攻撃。基本的に左右へ動かなければ青炎弾は当たらないので、紫弾を上下に動いて回避していけば問題無し。可能な限りボス本体に接近して、紫弾幕の厚い部分でハイテンション状態を維持し続けていきたい。

6の攻撃パターンの回避は、中央に抜け道がある針弾～次の針弾までの火炎弾を左右に動きながら回避。一見すると無秩序な弾幕だが……、パターン化は可能。光太郎&玄乃丈以外であれば、このパターン前に7へ移行させられる。

そのために必要なのが、道中でのボス本体に対する撃ち込み。1～2と2～3、4～5のスクロール中もしっかり撃ち込んでいこう。

ボスの耐久力ゲージが5分の1を切ったら第二段階へ移行。ボス本体からのワインダー針弾は、正面にいれば当たらないので、ハイテンション攻撃→式神攻撃で終了。このとき、コインをばらまく結界が出現するので、自機を重ねて回収することを忘れずに。

針弾の間隔が狭くなったら式神攻撃でスヒートタウン ふみこ&…

GAME IMPRESSION

本誌の攻略&スコアトライアルも大詰めとなりましたが、絶妙な（？）バランスと多彩なキャラバリエーションで、末永く遊べるゲームだと改めて思います。コレ限りといわずに、続編を期待したりするのはちょっと気が早いですか……ね、アルファ・システムさん？（[illegible]）

次回はいよいよ最終回！ 最終6・3面に加えて、スコトラの結果を大発表!!

ゲー事典
●エリア1BOSS「少女」：ビット1個 50 000pts 本体 5 100 000pts
●エリア2BOSS「鋼少女蜘蛛」：足1本 1 000 000pts 胴体・頭 1 500 000pts、本体 5 200 000pts

対戦ダイヤグラム完成！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE　対戦ダイヤグラム

順位		ケン	春麗	ユン	まこと	ヤン	オロ	リュウ	エレナ	ユリアン	豪鬼	ダッドリー	アレックス	いぶき	レミー	ネクロ	トゥエルヴ	Q	ショーン	ヒューゴー	ポイント	(平均値との差)
1	ケン	＼	5	6	6	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	8	8	8	124	+34
2	春麗	5	＼	4	6	6	8	6	7	7	6	7	8	7	8	7	7	8	8	7	122	+32
3	ユン	4	6	＼	6	4	6	6	5	6	6	6	6	7	7	7	7	7	7	7	110	+20
4	まこと	4	4	4	＼	5	4	4	4	7	5	6	7	8	8	8	7	9	8	7	109	+19
5	ヤン	3	4	6	5	＼	6	6	5	4	7	6	7	7	7	7	6	7	7	6	106	+16
6	オロ	3	2	4	6	4	＼	4	5	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	8	105	+15
7	リュウ	4	4	4	6	4	6	＼	7	5	6	6	5	7	6	6	6	7	7	7	103	+13
8	エレナ	3	3	5	6	5	5	3	＼	6	6	6	5	7	7	6	7	7	7	7	101	+11
9	ユリアン	3	3	4	3	6	4	5	4	＼	4	7	7	5	6	7	7	7	7	7	96	+6
10	豪鬼	3	4	4	5	3	3	4	4	6	＼	5	5	6	6	6	6	7	7	8	92	+2
11	ダッドリー	3	3	4	4	4	3	4	4	3	5	＼	7	6	7	6	6	7	7	7	90	±0
12	アレックス	3	2	4	3	3	3	5	5	3	5	3	＼	6	5	6	6	7	7	8	84	−6
13	いぶき	3	3	3	2	3	3	3	3	5	4	4	4	＼	5	6	5	7	6	6	75	−15
13	レミー	3	2	3	2	3	3	4	3	4	4	3	5	5	＼	5	6	6	6	8	75	−15
15	ネクロ	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	5	＼	6	5	7	7	74	−16
15	トゥエルヴ	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	5	4	4	＼	6	7	7	74	−16
17	Q	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	4	＼	7	7	62	−28
18	ショーン	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	＼	7	57	−33
19	ヒューゴー	2	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	＼	51	−39

ダイヤグラムについて

[illegible]てくる。今回のダイヤグラムでは、使用キャラに対して一番有効なSAを選んだときの相性を数値化していることを、ここで断っておきたい（基板は初期出荷バージョンのものを使用）。また、数値が「6」であったとしても、「限りなく7に近い6」もあれば「5に近い6」も存在する。よって、あくまで目安であると捉えてほしい。

「ストⅢ3rd」初のダイヤグラム!!

発売から2年半が経つにもかかわらず、根強い人気を持つ『ストⅢ3rd』。その人気を支えているのが、絶妙なキャラバランスと言われている。果たしてダイヤグラムにはどんな結果が待っているのか……。

Text：シャオ

時代は四強。だが、下位キャラにも光はある

発売から2年半が経ち、一段落した感がある『ストⅢ3rd』。しかし、プレイヤー熱は衰えず、都内の大会などでは参加者が100人を越すことも珍しくない。それだけの人気を支えているのは、やはり絶妙なバランス調整の役割を果たしているブロッキングであろう。ブロッキング技術があれば、下位キャラでも上位キャラに対して十分闘えるため、やり込むほどに強く楽しくなっていく。

今回のダイヤグラム作成にあたっては、野試合や大会におけるキャラの勝率よりも、そのキャラの特性を最大限に活かしたときの結果を重視した。そのため、実際に巷で考えられている順位とは違った結果になっているかもしれない。だが、現在までやり込んできたプレイヤーにはもちろん、ぜひともこれから始めようと思っているプレイヤーにも参考にしてほしい。次ページからは注目カードをピックアップして解説していこう。

インフォメーション

ダイヤグラム作成協力者：ヌキ、[illegible]ちゃん、Ryo-Chin、J、アニキ、ヌル、ちょんぐ、メスター（順不同）。以上の皆さん、[illegible]。そして[illegible]ダイヤグラム全体の調整および監修に関しては、G-upに協力してもらいました！　みんなありがとう!!

ダイヤグラム考察

前ページを見てもらえば分かる通り、トップに輝いたのはケン。それを春麗が追う形となっている。この2キャラにユン、まことを加えた4キャラがトップグループといえるのではないだろうか。

注目したいのはその後を追うオロ、リュウ、ヤン、エレナである。特にオロ、エレナに関しては、使用人口が少ないために「意外な結果」と思う人もいると思う。この2キャラについて解説してみよう。

オロは、大型キャラに対しては夜行玉を用いたガード不能連係を、小型キャラに対しては天狗石を用いた強力なケズり連係を有効に使っていけることが全体的なポイントアップにつながった。また、高性能な前後ダッシュ&2段ジャンプによる「機動力を活かして逃げつつゲージをためる戦術」も大きく評価された。

エレナは一般的に春麗のパワーダウンキャラのように思われがちだが、実際にはスタン狙いのラッシュキャラである。鋭いダッシュからの投げと➡+強Ⓚの二択にスタン値の高い中・下段攻撃を絡めてくるラッシュは、全キャラ共通してはまりやすいはず。

両キャラに共通していえるのは、座高が低いため技をくらいにくいという長所があること。しかし、短所として得意間合いが同じであるケン、春麗に対して分が悪いことが挙げられ、それがそのままトップとの差につながっている。

下位グループで注目したいのは、初期に全く闘えないキャラと思われ、使用人口が減る一方だったトゥエルヴ。滑空を最大限に活かし、タイムオーバーすれすれまで時間をかけて相手の体力を奪う戦法がポイントをここまで高めた。このキャラに関しては、プレイヤーの努力に頭が下がる。

ダイヤグラム結果だけ見ると他の2D格闘と傾向があまり変わらなく見えるが、これはあくまでも目安。どのキャラもやり込むことで十分にポイントを上げることが可能だ。

天狗石の中・下段を絡めた強力な連係を、ノーダメージで乗り切るのはまず不可能。

夜行玉のガード不能連係は、即KOにつながる凶悪さ。オロのミスを祈るしかない。

トゥエルヴのX.N.D.Lはバカにできない。「塵も積もれば山となる」とは、まさにこのこと。

スタン値の高い技を持つエレナのラッシュをくらうと、キャラによっては即スタンに・・・。

対戦カードピックアップ解説

アレックス（84P 12位） VS. ユン（110P 3位）

逃げまくりつつゲージをためて幻影陣の発動を狙い続けるユンを、[illegible]はアレックスが追う形となる。機動力はユンが上であるため、アレックス側が劣勢するように見えるが、ユン側はEXスラッシュエルボーに対する確定反撃が無いため、アレックス側はゲージをEXスラッシュエルボーに費やしていける。また、幻影陣を発動されてラッシュをかけられたとしても、アレックス側はEXエアスタンピートを連係の切れ目に放つことで[illegible]ことも可能。ただし、それもアレックス側がゲージを持っているときだけとなってしまうのだ。

全体的には、やはりユンが主導権を握ることになる。しかし、起き攻めが2回決まれば勝てることを考えると、アレックス側にも勝機はある。[illegible]となることも考えられる組み合わせだ。

EXエアスタンピートを防御的に使うのがコツ。幻影陣には[illegible]して対処せよ!

ヤン（106P 5位） VS. ケン（124P 1位）

ヤンの長所である蟷螂斬を用いた攻めが唯一通じない組み合わせ。ケン側のゲージの有無によって、ヤンの取れる行動が変わってくる。ゲージが無いときは蟷螂斬を主軸にペースを握ることができるが、ゲージがたまった瞬間からケンのペースとなる。地上戦は疾風迅雷脚やしゃがみ[illegible]などで完全にケンに制圧され、雷撃蹴を主軸とした空中からの攻めに頼らざるを得なくなってしまうのだ。しかも、雷撃蹴による攻めは強力ではあるが、ブロッキングされるとケンのしゃがみ中Ⓟ始動のコンボで大ダメージを受けることになり、結局ヤン側は攻め手が無くなる。よって、ゲージの無いケンに対してどれだけのダメージを与えられるかがネックである。EX蟷螂斬があまり機能しないことが「3:7」という結果になったが、[illegible]によっては「4:6」まで行けるだろう。

ゲージが無ければ蟷螂斬ラッシュは通用する。勝敗が大きく左右される場面だ。

ユリアン（96P 9位） VS. いぶき（75P 13位）

手数の多いいぶきに対して、ユリアンが常に防戦一方になりがちな対戦カード。いぶき側は遠距離立ち弱Ⓟをメインに攻めることができるため、常に主導権を握ることができる。ユリアン側は基本的にバックジャンプ中心でいぶきの攻めをさばいていく形になるが、スーパーアーツによって[illegible]。狙っていきたいのは、タイラントパニッシュかエイジスリフレクターだ。タイラントパニッシュは当てることさえできれば[illegible]の体力を奪えるので、一撃必殺狙い。一方のエイジスリフレクターは、いぶきに画面端でラッシュをかけられても、逆に一転画面端に投げることができればユリアンペースに一転することができる。

結局、この対戦は「[illegible]」の数値上ではユリアン有利となるが、いぶき側も五分以上の戦いが可能といえよう。

立ち弱Ⓟブロッキングで流れが変化。この後は画面端に投げてエイジス連係へ。

まこと（109P 4位） VS. Q（62P 17位）

今回唯一「9:1」がついてしまったカード。[illegible]と思われる。大振りな技が多いQからすると、まことのダッシュを[illegible]切るのは困難。地上技の相性は全体的にQが不利であるため、試合は常にまことペースで進む。

空中戦は、まことが[illegible]。また、ダウンを奪われたQの起き上がりにまことが[illegible]を重ねることで、Qの取れる行動をジャンプ一つに制限することができる。そして、Qのジャンプはほかのキャラに比べて遅く、そこからの各種ジャンプ攻撃も発生が遅い……。

これらのことから、まことはQが起き上がりに取った行動のすべてに対処することが可能。防御力アップ効果があるQのパーソナルアクションも、スタン[illegible]のまことからすれば全くプレッシャーにならない。

防御力アップは[illegible]つのはほとんど運任せになる。

[illegible]

ジャンク新聞 JUNK NEWS

No.23
DECEMBER 27, 2001
Text：MVP

「[illegible]はコンボで熱くなれ」という万能のキャッチが浮かびますが、コンボが楽しいゲームが多いので、あながち否定できない……。

combo BBS 連続技掲示板

気絶コンボやゲージ回復系のコンボ投稿が多かったので、今回はそれらを集めてみました。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000：キム（ストライカーリリィ、画面端、パワーゲージMAX）
●ジャンプB（BC同時押しでリリィ発動）→しゃがみB→しゃがみA→鳳凰飛天脚→弱飛翔脚→MAX版鳳凰脚

リリィを使って途中でパワーゲージをためてもらうことで、パワーゲージを計4本使用する贅沢コンボができました。ポイントは弱飛翔脚で、ヒットの仕方によってはパワーゲージがたまりません。
（北海道　ーchanさん）

よ：ストライカーでゲージを補充するコンボ。リリィと飛翔脚で使ったゲージを回復という具合ですね。『2001』ではパワーゲージ回復系のストライカーが居ないので、同様の連続技は作れなさそう?

CAPCOM VS. SNK 2：豪鬼（Cグルーヴ、画面端）
●ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ→弱・豪昇龍拳→Lv2滅殺豪昇龍（→弱空中竜巻斬空脚）→近距離立ち強Ⓟ→弱豪昇龍拳→（気絶）→（しゃがみ強Ⓟ（→空キャンセル）→弱竜巻斬空脚）×2（空振り）→ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→弱豪昇龍拳→Lv2滅殺豪昇龍（→阿修羅閃空）→近距離立ち強Ⓟ→強豪昇龍拳

相手が気絶中に空振りでパワーゲージをためます。必要な分は弱竜巻斬空脚2回＋α。3回弱竜巻斬空脚を出してしまうと起き上がった相手に当たってしまうので、しゃがみ強Ⓟを空キャンセルして弱竜巻斬空脚を出すのがポイント。これで2発目のLv2滅殺豪昇龍が出せるようになります。
（兵庫県　雨草悠夜・嫻翠さん）

よ：パワーゲージ回復の仕方がニクイコンボ。実戦でも狙えるほど実用度が高そうですね。なお、キムでも空キャンセルでパワーゲージを回復するコンボができるようです。

CAPCOM VS. SNK 2：Mバイソン（Cグルーヴ）
●ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち中Ⓚ→Lv2クレイジーバッファロー→ターンパンチ（10段階）（気絶）→ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→Lv1クレイジーバッファロー

気絶耐久値が70以下で同レシオの相手なら、気絶後に大抵K.O.できます。ちなみにターンパンチのタメは弱Ⓟ＋強Ⓟでやりました。
（東京都　城間さん）

よ：ファイナルターンパンチがダメージ5000なので、コンボに組み込むと気絶の嵐！　弱Ⓟ＋中Ⓟと弱Ⓚ＋中Ⓚの4ボタン押しっぱなしでファイナル×2も可能なので、どなたか最小ヒット数の即死コンボを作ってみては?

コンボ品評会

前号に引き続き、しばらく『K.O.F.』シリーズで攻めてみることにしました。

今月の一品
～K.O.F.'99：K'より～

●（画面端を背にして）ストライカークラーク→モード発動→【アイントリガー→セカンドシェル】×n

マイナー度	½
芸術性	♥½
永パ率	♥♥♥♥
主役度	♥♥♥½

※♥5個で満点

『'99』のストライカーで最も使用率が高かったクラークからのコンボ。画面端に追い詰めたと思いきや、一瞬にして天国から地獄へ……。モード発動中限定のコンボはほかのキャラでもいろいろあったようですが、やっぱり主役キャラがこういったコンボを狙えることに意味があるといえるでしょう。

ちなみに、このコンボは十数ヒットで昇天しますが、その間、やられた方はタバコを吸う余裕があるのもいいところ。気分を落ち着かせる時間が十分にあるので、本体直接攻撃による騒動は逆に起きにくいかも?

決められちゃったのはボクのせい～。主役はキミなんで、脇役はスモーキングタイム！
©SNK1999

よ＆オヤジの編集後記

爺：「K.O.F.ムック、やっと終わったねえ～」
よ：「やっとね。極チャン風に言うと『アブナイ！』って感じかな」
爺：「俺も初ムックで超大変だったよ」
よ：「でも『鉄拳4』のときはこれよりも数倍キツかったよ。まだまだ地獄は見てないって」
爺：「あれでも……まだ?」
よ：「うん」
爺：「……」
よ：「ん?」
爺：「そ……、それじゃあ対戦しようか……」
よ：「俺、麟ね」
爺：「（これもある意味地獄だよなぁ……）」

基板の裏側 Reverse side of PCB

045 [illegible]る七悶殺
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

使用キャラはセス。麟の影向を胴取り七悶殺で当て身すると麟は吹っ飛びますが、セスは一人でビシバシと……。
（岩手県　長洞さん）

よ：胴取り七悶殺は当て身系の技なのに、何故か移動投げをも取ってしまう、という謎の技。『2001』でも変な技を取れるようで、実はセスが悶えマニアという説が非常に濃厚(!?)。趣味が盗聴で、悶え好きなセスが、エージェントをやっていていいのだろうか?

046 死に[illegible]のお土産
CAPCOM VS. SNK 2

Cグルーヴのダンで、パワーゲージMAX時に、相手をK.O.できる状態でLv2真空我道拳。その後、真空我道拳が当たっている途中に挑発伝説を出すと、ラウンド終了後に両者のパワーゲージがMAXになる。
（??県　しょうーさん）

よ：何といっても、使ったパワーゲージをそのラウンドで一気に回復するのがナイス！　ただ、次のラウンドの最初は両者MAXなので、ダンにとってはちょっとキツイ展開になるか?　自分の花道は過激に彩ろう。

今号の Most Valuable Combo！

自己満でオリコンビデオを作ったりしたんで、粗品はこれにしようかな?

[illegible]なのと、単純に動物なので愛着がわくところ。（千葉県　間砂歩さん）

[illegible]ボの必要性を薄くしていて毒々しいですね。結構減るのもいい感じ。

投稿求ム！ BOOSTER
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●コンボ品評会：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●今号のMVC：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント。●基板の裏側：通常は起こらない「?」な現象を募集。※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

ARCADIA

読者アンケートにご協力ください

Present

アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で下記の商品をプレゼントいたします。

合計15名様

1 PSone＋PSone専用液晶モニター

2 ゲームキューブ本体

3 リストカメラ

■アンケートご記入方法

以下の質問について、(○はひとつだけ)(○はいくつでも)などの指示にしたがって、該当する番号に○をお付けください。お手数ですがご記入後はキリトリ線にそって切り離し、必ず80円切手を貼った封書にてご返送ください。

■<宛先>〒101−8691　東京都千代田区神田郵便局　私書箱10号　株式会社エンターブレイン　広告部　アンケート(アルカディア)係

■<締切>2002年1月31日(土)消印有効　■<当選者発表>当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

※なお、このアンケートは、読者のみなさまのゲームに関する実態の把握を目的とし、統計処理いたしますので、回答者個人にご迷惑をおかけすることはございません。

Q1 アルカディアを毎号買っていますか(○はひとつだけ)

1.ほとんど毎号　2.ときどき　3.はじめて

Q2 普段アルカディアはどこで購入しますか(○はひとつだけ)

1.自宅近くの書店
2.学校や職場近くの書店
3.コンビニエンスストア
4.その他

Q3 アルカディアを選んだ理由は何ですか(○は5つまで)

1.アーケードゲームの最新情報が載っているから
2.アーケードゲームの攻略が役に立つから
3.価格が手頃だから
4.情報の信頼性があるから
5.友人・知人の評判が高いから
6.興味のある記事・特集があるから
7.連載読み物・特集があるから
8.付録ポスターがついているから
9.毎号買っているから
10.その他

Q4 アルカディアの広告をどの程度見ていますか(○はひとつだけ)

1.ほとんどの広告をくわしく見る
2.興味のある広告だけくわしく見る
3.広告はあまりみない

Q5 1ヶ月に買う雑誌は何誌ですか

【　　　　】

Q6 普段買おうと心がけている雑誌は何ですか(○はいくつでも)

1.週刊ファミ通
2.ファミ通PS2
3.ファミ通キューブ＋アドバンス
4.ファミ通ブロス
5.ファミ通ワンダースワン
6.GameWaveDVD
7.コミックビーム
8.LOGIN
9.E LOGIN
10.TECH GIAN
11.Vジャンプ
12.電撃王
13.電撃姫
14.コンプティーク
15.電撃プレイステーション
16.HYPERプレイステーション2
17.ザ・プレイステーション2
18.ドリマガ
19.電撃GameCUBE
20.Nintendo Kids
21.Nintendo DREAM
22.Nintendo スタジアム
23.コロコロコミック
24.コミックボンボン
25.週刊少年ジャンプ
26.週刊少年マガジン
27.週刊少年サンデー
28.週刊少年チャンピオン
29.週刊ヤングジャンプ
30.週刊ヤングマガジン
31.週刊ヤングサンデー
32.週刊モーニング
33.週刊ビックコミックスピリッツ
34.週刊コミックバンチ
35.月刊アフタヌーン
36.ヤングアニマル
37.NewType
38.アニメージュ
39.BOON
40.HOTDOG PRESS
41.POPEYE
42.東京ウォーカー
(関西・九州・東海・千葉・横浜・神戸・北海道含む)
43.週刊プレイボーイ
44.CDで〜た
45.ビデオ&DVDで〜た
46.TVガイド
47.ザ・テレビジョン
48.週刊アスキー
49.Yahoo!internet Guide
50.カーセンサー
51.FRIDAY
52.FLASH
53.その他ゲーム誌
54.その他マンガ誌
55.その他ファッション誌
56.その他情報誌
57.その他パソコン・インターネット雑誌
58.その他自動車・オートバイ雑誌
59.その他雑誌

ゲームセンターについてお聞きします

Q7 ゲームセンターにはどのくらい行きますか（○はひとつだけ）
1.毎日
2.週に3～4回
3.週に1回程
4.月に2～3回
5.月に1回程
6.ほとんど行かない

Q8 一回ゲームセンターに遊びに行く時どのくらいお金を使いますか（○はひとつだけ）
1.500円未満
2.500～1000円
3.1100～3000円
4.3100～5000円
5.5100～10000円
6.10000円以上

Q9 どのジャンルのゲームが好きですか（○はいくつでも）
1.格闘
2.シューティング
3.アクション
4.スポーツ
5.音楽
6.パズル
7.麻雀(脱衣含む)・囲碁・将棋
8.体感
9.シミュレーション
10.その他

Q10 ビデオ・体感ゲーム以外でゲームセンターで遊ぶゲームはどれですか（○はいくつでも）
1.メダル　2.プライズ　3.プリクラ　4.その他

Q11 ゲームセンターで知り合いになって仲間（友達）になった人はいますか
1.沢山いる　2.2～3人位いる　3.ほとんどいない

Q12 よく行くゲームセンターは決まってますか
1.よく行く店が何店舗かある　2.よく行く店が1店舗はある　3.特に決めていない

家庭用ゲームとゲームセンターのゲームについてお聞きします

Q13 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームではどちらのプレイ時間が多いですか
1.ゲームセンター　2.家庭用ゲーム　3.同じくらい

Q14 ゲームセンターのゲームが家庭用ゲームに移植される場合、そのゲームを購入しますか
1.必ず購入する　3.どちらとも言えない
2.好きなゲームなら購入する　4.購入しない

Q15 家庭用ゲーム機に移植されたゲームをゲームセンターで遊ぶ事はありますか
1.移植前より頻繁に遊ぶ　2.移植前より遊ばなくなる　3.どちらとも言えない。

Q16 あなたがA:家庭用ゲーム機で遊ぶジャンルとB:ゲームセンターで遊ぶジャンルは何ですか（○はいくつでも）

A	B	
1	1	RPG
2	2	シミュレーション
3	3	アクション
4	4	シューティング
5	5	格闘
6	6	スポーツ
7	7	音楽
8	8	パズル
9	9	麻雀・囲碁・将棋
10	10	その他

インターネットについてお聞きします。

Q17 インターネットを利用していますか
1.利用している　2.利用していない

Q18 Q17で1.を選んだ方にお聞きします。インターネットをどこで利用していますか（○はいくつでも）
1.自宅　2.学校　3.勤務先　4.その他

Q19 何を使って利用していますか（○はいくつでも）
1.パソコン　3.ゲーム機
2.i-modeなどの携帯電話端末　4.パーム等のPDA

Q20 自宅での通信回線は何を使っていますか（○はひとつだけ）
1.アナログ接続　5.光ケーブル
2.ISDN　6.CATV
3.フレッツISDN　7.PHSなどの無線
4.ADSL

Q21 Q20で選んだ回線の速度はどのくらいですか（○はひとつだけ）
1.32K　5.2M以上、5M未満
2.56K　6.5M以上、8M未満
3.64K　7.8M以上、10M未満
4.1M以上、2M未満　8.10M以上

Q22 自宅のパソコンでインターネットを利用する一日の時間はどれくらいですか（○はひとつだけ）
1.メールのチェックのみ　5.30分～1時間
2.～5分　6.1時間～2時間
3.5分～15分　7.2時間以上
4.15分～30分

Q23 自宅のパソコンからインターネットを利用する目的は何ですか（○はいくつでも）
1.ゲームの情報収集
2.その他趣味の情報収集
3.仕事の情報収集
4.買い物
5.電子メール
6.ホームページの作成
7.ソフトのダウンロード
8.ゲーム
9.チャット
10.ストリーミング等の動画鑑賞
11.その他

■住所等記入項目

ご自宅の住所	〒　都道府県 TEL　e-mailアドレス
氏名	フリガナ
性別	1.男　2.女　年齢　歳　未既婚　1.未婚　2.既婚　子供　1.有　2.無
職種	1.小学生　2.中学生　3.高校生　4.専門学校生　5.短大生　6.大学生 7.営業職　8.販売職　9.ゲームに関わる技術職　10.その他の技術職 11.ゲームに関わるデザイン・クリエイティブ・マーケティング職 12.その他のデザイン・クリエイティブ・マーケティング職　13.事務・専門職 14.労務・技能職　15.パート・アルバイト職　16.自営　17.主婦　18.無職 19.その他

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

カプコン

タイトル	価格
プロギアの嵐	45,000
CAPCOM VS SNK(NAOMI)	2,000
★NAOMI SYSTEM★	
CAPCOM VS SNK(NAOMI)	2,000
SPAWN	5,000
ガンスパイク	15,000
ギガウイング 2	10,000
ヘビーメタル ジオマトリクス	15,000
マーブルVSカプコン2	5,000
燃えろジャスティス学園	5,000
★CP SYSTEM Ⅲ★	
ジョジョの奇妙な冒険	4,000
★CP SYSTEM Ⅱ★	
CPSⅡマザーボード	4,000
エイリアンVSプレデター(ソフト)	35,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	5,000
グレート魔法大作戦	8,000
サイバーボッツ(ソフト)	4,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	10,000
スーパーストリートファイターⅡ(ソフト)	2,000
スーパーストリートファイターⅡX(ソフト)	4,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	3,000
ストリートファイターZERO2ALPHA(ソフト)	6,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	10,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	8,000
スーパーパズルファイターⅡX(ソフト)	7,000
バトルサーキット(ソフト)	10,000
プロギアの嵐	45,000
マースマトリックス	5,000

SNK

タイトル	価格
★NEO-GEO★	
8マン	6,000
ASOⅡ	5,000
NAM-1975	8,000
あしたのジョー伝説	12,000
オーバートップ	10,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	8,000
餓狼伝説2	1,000
ギャラクシーファイト	2,000
クロスソード	6,000
ゴーストパイロット	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 99	8,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	188,000
サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ天草降臨	5,000
将棋の達人	10,000
ストライカーズ1945PLUS	12,000
スラッシュラリー	4,000
ソニックウイングス3	8,000
得点王3	3,000
トップハンター	6,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
ニンジャコマンドー	12,000
ネオジオカップ 98	5,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	4,000
マネーアイドル エクスチェンジャー	2,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	6,000
ミューテーションネイション	2,000
メタルスラッグ2	9,000
メタルスラッグ3	25,000
リーグボーリング	3,000
ワールドヒーローズ2 JET	1,000
わくわく7	9,000

タイトル	価格
イメージファイト	20,000
エアデュエル	15,000
海底大戦争	28,000
ギャロップ	12,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
ぐっすんおよよ	4,000
サンダーブラスター	18,000
ジオストーム	40,000
四川省Ⅱ	4,000
ジッピーレース	6,000
スペランカー	30,000
ファイアーバレル	18,000
フック	15,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル	3,000
ロードランナー2	40,000
ロードランナー3	30,000

バンプレスト

タイトル	価格
アクウギャレット	16,000
ウルトラ闘魂伝説	6,000
スーパースラムズ	12,000

カネコ

タイトル	価格
エア・バスター	25,000
グレート1000マイルラリー	20,000
ジャッキーチェン	28,000
閃激ストライカー	12,000

セガ

タイトル	価格
★NAOMI★	
NAOMIマザー	68,000
SUPER MAJOR LEAGUE	53,000

タイトル	価格
スーパーパズルボブル	8,000
レイクライシス	50,000
★F3 SYSTEM★	
エレベーターアクションリターンズ	12,000
きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪ (サブ)	12,000
逆鱗弾 (サブ)	5,000
ダライアス外伝	25,000
パズルボブル2 (サブ)	1,000
パズルボブル4 (サブ)	4,000
バブルシンフォニー (サブ)	10,000
プチカラット (サブ)	5,000
ぽっぷんぽっぷ (サブ)	3,000
エンパイアシティ1931	12,000
究極タイガー	8,000
グレートソードマン	15,000
サイレントドラゴン	14,000
鮫！鮫！鮫！	18,000
タイムトンネル	100,000
ツインコブラ	15,000
デッドコネクション	12,000
トップランキングスターズ	6,000
パラメデス	3,000
ファイターズインパクトエース	12,000
メタルブラック	20,000
ゆうゆのクイズでGO！GO！	10,000
リングレイジ	8,000
レイストーム	15,000
レインボーアイランドEX	25,000

ライジング

タイトル	価格
バトルガレッガ	15,000
バトルバクレイド	12,000
魔法大作戦	22,000

コナミ

タイトル	価格
★SYSTEM GX★	
スラムダンク2	6,000
セクシーパロディウス	12,000
★その他のシステム★	
X-MEN	32,000
アステリクス	25,000
エスケープキッズ	25,000
グラディウスⅢ	20,000
サーカスチャーリー	6,000
サンダークロスⅡ	20,000
プレミアムサッカー	4,000
ミスティックウォリアーズ	32,000
ラビリンスランナー	20,000
リングの王者	3,000
ロードファイター	8,000
ローラーゲームズ	4,000

UPL

タイトル	価格
宇宙戦艦ゴモラ	20,000
シュトラール	9,000

ビスコ

タイトル	価格
アース・ジョーカー	6,000
ガルメデス	7,000
女流将棋教室	18,000
ステッカー1	5,000
五月陣戦	2,000
五月陣戦2	6,000
五月陣戦3	20,000

その他

タイトル	価格
ウイッツ	5,000
エクストリームダウンヒル	6,000
がんばれゴンタ2	8,000
逆転！？パズル番長	3,000
究極のオセロ	5,000
ギルティギアX	10,000
クラッシュローラー	20,000
グラス	15,000
サボテンボンバーズ	10,000
そこぬけ対戦ゲーム	4,000
大王	18,000
ダブルウイングス	20,000
チャタンヤラクーシャンク	30,000
中国龍	6,000
ツインイーグルⅡ	20,000
怒首領蜂 2	48,000
ドンデンラバーVol.1	5,000
ノストラダムス	15,000
牌砦	3,000
バスター	18,000
プリメーラ	2,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
まちがいさがし2	8,000
メタフォックス	20,000
燃えよゴンタ！！	8,000
リアルブレイク	5,000
レゾン	15,000

麻雀・花札

タイトル	価格
麻雀 ハイレートDVD	48 000
対戦ホットギミック フォーエバー	25,000
スーパーリアル麻雀P5	6,000
E雀さくら荘～空き部屋あります～	10,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

タイトル	価格
★その他のシステム★	
1942	8,000
1943	8,000
エグゼドエグゼス	18,000
クイズ&ドラゴンズ	3,000
クイズカプコンワールド2	4,000
スターグラディエイター	20,000
ストライダー飛竜	20,000
ストリートファイター ムービー	30,000
戦場の狼	12,000
虎への道	20,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ニモ	22,000

ナムコ

タイトル	価格
イシターの復活	70,000
エアガイツ	48,000
ギャラガ88	35,000
グレートスラッガーズ	2,000
グレートスラッガーズ94	2,000
ゼビウス	12,000
倉庫番DX	35,000
鉄拳3	45,000
闘魂列伝4	5,000
ナックルヘッズ	15,000
ニューマンアスレチックス	12,000
熱闘！激闘！クイズ島	1,500
ネビュラスレイ	15,000
パックマニア	30,000
パラデューク	12,000
マーベルランド	20,000
妖怪道中記	35,000
ランパート	12,000
リブルラブル	38,000

タイトル	価格
★その他のシステム★	
オズマウォーズ	50,000
ギャングウォーズ	5,000
ゴールドメダリスト	3,000
スカイアドベンチャー	8,000
パイオニアバルーン	50,000
ハル21	10,000
ファンタジー	50,000
名人戦	5,000

アトラス

タイトル	価格
エスプレイド	25,000
ぐわんげ	13,000
怒首領蜂	40,000
ブレイゾン	2,000

テクモ

タイトル	価格
エイトフォース	10,000
ガズラー	12,000
ギャロップレーサー3	9,000
クイズ ココロジー2	2,000
クールボーダーズ	10,000
タンクバスターズ	8,000
デッドオアアライブ++	10,000
デッドオアアライブ2(ソフト)	2,000
とんでモクライシス	8,000
ボンジャック	20,000
牙	15,000
龍	10,000
レジオネア	12,000

アイレム

タイトル	価格
R-TYPE LEO	10,000
アンダーカバーコップス	30,000

タイトル	価格
アウトトリガー	4,000
クイズ ああっ女神さまっ	2,000
シャングリラ	3,000
全日本プロレス ジャイアントグラム2	2,000
全日本プロレスジャイアントグラム 2000	4,000
バーチャNBA	5,000
バーチャストライカー2000	7,000
★ST-V★	
ウインターヒート (ソフト)	1,000
コラムス97 (ソフト)	1,000
サクラ大戦 花組対戦コラムス (ソフト)	2,000
サンドアール (ソフト)	2,000
水滸演武 (ソフト)	4,000
ファイナルファイトリベンジ (ソフト)	12,000
MVP	2,000
ガルディア	15,000
クイズゴーストハンター	5,000
コットン	12,000
コラムス	1,000
コラムスⅡ	2,000
スパイダーマン	25,000
ぷよぷよ	1,000
ロボレス2001	18,000

セイブ開発

タイトル	価格
戦球	15,000
戦球 (サブ)	2,000

タイトー

タイトル	価格
式神の城	120,000
★G-NET★	
おてなみ拝見	8,000
続 おてなみ拝見	12,000
カオスヒート	8,000
サイヴァリア	50,000

日本物産

タイトル	価格
テラクレスタ	8,000
トリプルウォーズ	4,000
妖魔忍法帳	25,000

彩京

タイトル	価格
ガンバード2	20,000
ストライカーズ1945	10,000

データイースト

タイトル	価格
アクトフェンサー	8,000
ウルフファング	12,000
コブラコマンド	5,000
ザビガ	58,000
スタジアムヒーロー'96	6,000
タンブルポップ	10,000
バックファイア	9,000
ファイティングファンタジー	15,000
マジカルドロップ	4,000
マジカルドロップ Plus1	4,000

ジャレコ

タイトル	価格
P-47ACES	10,000
グラティア	12,000
サイバトラー	10,000
テトリスプラス2	4,000
ビッグストライカー	2,000

テクノスジャパン

タイトル	価格
ダブルドラゴンⅢ	5,000
レッスルフェスト	2,000

東亜プラン

タイトル	価格
達人王	14,000
フーピー	5,000

ビデオシステム

タイトル	価格
ラビオレプス	35,000

ユニバーサル

タイトル	価格
レディバグ	10,000

タイトル	価格
E Touch まる見え ネットワーク	特価
セーラーウォーズR	18,000
熱血 麻雀宣言！	1 000
麻雀革命	2,000
麻雀ごっつええ感じ	1,000
麻雀 同級生	2,000
麻雀童物語	2,000
麻雀ねるとん講談団	1 500
麻雀パーラシンドローム	12,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ぱにっくスタジアム	8 000
アイドル麻雀放送局	1,500
麻雀放送局 本番中	12 000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌ゴールド (BET式PⅢ)	10,000
かぐや姫P2	15 000
華をやらねば	特価
華折髷	4,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。
ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

コントロールボックス

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター トライアミューズメントタワー

株式会社 トライ
住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

12/28~1/6
突発的なセール開催!
いつ、どんなセールをやるかは秘密! 毎日ホームページをChesk!
http://www.funtom.com/
年末年始の休日は12/31〜1/2です。

Old Game Museum

{弾幕分析＋自殺行為}×n＝「彩京シューティング」征服

残念ながら、攻略記事中で「死ね」と書くことは許されないのだよ。

Text：RED

西のシューティングメーカー・彩京は、93年の戦国エースを皮切りに、ほぼ毎年コンスタントに縦スクロールシューティングをリリースしてきた。

しかし、9年目に当たる2001年、新作縦スクロールシューティングの発表が無いまま2002年を迎えようとしている。現時点で彩京から正式な発表はないものの、どうやら、彩京シューティングの歴史は、ファンが望まぬ形で一段落着いているようだ。

今回のオールドゲームミュージアムでは、マニアから一般プレイヤーにまで幅広く支持された「彩京シューティング」の魅力に迫ってみたい。

「彩京シューティング」

「彩京シューティング」という言葉がよく聞かれるように、同社一連の縦シューは、一社の作品のみで構成される、一つのジャンルであるかのようなイメージを作り上げている。それは、シリーズを通して、ゲーム性を支える部分に個性的な要素が多いことからくる印象だろう。

初期の作品に見られた、弾数制限によるパワーダウン制、前半ステージの配列変化に代表される大胆なランダム要素、金塊やコインのタイミング取り、俗に「彩京弾」と呼ばれる、白弾を中心とした超高速の弾幕ｅｔｃ……。

こういった強い個性を持つ彩京シューティングゲームは、オペレーターに対しては堅実なインカムを保証するブランドイメージを与え、毎年秋の新作発表を心待ちにする、根強いファンをつかんできた。

しかし「強い個性」は、往々にしてアクの強さに結びつく。彩京シューティング独特のプレイ感覚や要求される攻略のセオリーは、熱心な固定ファンを獲得する一方で、「否定派」を産み出す要因ともなっていた。彼らいわく、パワーダウンのシステムに対しては「気持ちよく撃ちまくらせろ」、ランダム要素に対しては「運ゲーじゃねえか」などなど……。

そして、否定派の言い分の中で特に興味深いのは「彩京弾」に対するもの。普段はいろいろなタイプのシューティングをプレイする割に、彩京シューティングとなると「彩京弾」の存在を理由に手を出さないプレイヤーが存在するのだ。これについてはゲームの腕はあまり関係ないようで、さまざまなゲームをやってきた中～上級シューターの中にも彩京シューティングを好まないプレイヤーはいる。

ゲーム性のキモでありながら、一部のプレイヤーに受け入れられなかった「彩京弾」。そして、それによりもたらされたゲーム性とは、どのようなものだったのだろうか？

「彩京弾」の世界

俗に言われる「彩京弾」というのは、簡単に言ってしまえば、見てから避けるのが難しいほど速い弾のこと。また、一部の場面には例外も見られるが、こういった「速い弾」には少し大きめの白い弾が使われている場合がほとんどで「彩京弾」≒白弾でもある。

さて、このような「彩京弾」が組み込まれた弾幕というのは、アドリブで対処すること――つまり、視認してとっさの判断で避けること――が非常に難しい。単発弾として少々飛んでくるだけならそうでもないが、後半ステージの複雑な弾幕の場合は、かなりの上級者でも初見のアドリブで避けることは不可能に近いものがほとんどだ。

そして、こういった「彩京弾幕」に対して

俺的彩京シューティングベスト3：どれが何位とは決められないけど、三つ挙げるとするならば、『ガンバード』『ストライカーズ1945Ⅱ』『ドラゴンブレイズ』が特に好き。『ガンバード』は2周目の列車面のアツさ（BGM込みで）が忘れられない。アッシュのイカレ気味なキャラ性能も最高。『ストライカーズ1945Ⅱ』は、震電という機体のゲーム性に惚れた。（右ページに続く）

PSIKYO SHOOTING HISTORY

彩京シューティングと彩京弾の歴史

発売年	ゲームタイトル	備考
1993	戦国エース	二周目の難度が控えめなこともあって「彩京弾」のイメージは以降の作品に比べるとやや薄いが、ボスを中心として高速弾は多用されていた。彩京シューティングとしてのゲーム性は、この時点ですでに完成されていた。
1994	ガンバード	ボスや中～大型機の攻撃を中心に超高速の白弾による攻撃が多くなった。いわゆる白弾＝彩京弾のイメージは、この作品から始まっている。画面上部でザコを破壊すると、撃ち返し弾が2WAYになるのも印象的。
1995	ストライカーズ1945	超高速の白弾がさらに多くなり、「彩京弾」という言葉が定着し始める。二周目の撃ち返し弾は狙い方にランダム要素が入っているため、自機の移動先を狙い撃ちされてミスするケースが多く、マニアを苦しめた。
1997	ストライカーズ1945Ⅱ	この作品から、弾避けに関するゲーム性に変化が見られる。弾速が遅めのバラマキ弾が多くなり、アドリブで避ける余地のある場面が増加。当時、他社の弾幕系縦シューが初心者にもウケていたことの影響と思われる。
1998	ガンバード2	発射後しばらくすると急に遅くなる「減速弾」が特徴。減速弾は、発射直後こそ彩京弾と同様の視覚的インパクトを与えるものの、実際には見て避けることが比較的簡単。初心者でも「避けてる感」を味わえた。
1999	ストライカーズ1999	安定期に入り、全体的な弾幕の傾向に大きな変化は見られない。ボス戦に導入されたテクニカルボーナスを狙う場合、特定のタイミングで弱点となるコアが開くまで待たねばならず、その間ひたすら弾避けを強いられる。
2000	ドラゴンブレイズ	本作ならではといえる「ドラゴン狙い弾」が二周目に導入される。これは自キャラ本体ではなく、ドラゴンを狙う高速弾。分離中も自キャラではなくドラゴンを狙うため、ほかに類を見ない、弾幕攻略の新要素となった。

「ストライカーズ1945Ⅱ」悪名高き「16門砲台地帯」。彩京弾によるゲーム性が、前面に押し出された屈指の名場面だ。

「ガンバード2」かなりの初速で発射されるが、画面下付近できなり遅くなる減速弾が登場。敵弾の性質に、演出的な側面が存在する。

は、作戦を練らずに何となく避けようとしたり、少々危なっかしい状況になったくらいでボムを使ったりしているようでは、いつまで経っても上達することはできない。

どの弾が自機を狙っていて、どの弾が固定弾（自機を狙っていない弾）なのか、死角になる場所はないか、どの弾が来るまでその場所が安全なのかetc……。

まずはさまざまな角度から「弾幕の構造」を分析することが必要で、そこから推測される避け方を試しても、十中八九あっけなく死ぬ。それでも挑み続ける覚悟が必要だ。

こう文章にしてみると多少大袈裟な印象を受けるかもしれないが、自力で難解な「彩京弾幕」を攻略し、「正解」といえる回避パターンをマスターするまでの過程は、まさにこのような「弾幕分析」と「試行という名目の自殺行為」の繰り返しなのである。

仮に何らかの媒体から攻略パターンを得たとしても、その動きの意味を理解して自分のものにするまでには、やはり相当量の練習を要する場合が多いだろう。

このように、彩京シューティングというのは、普通に楽しく遊ぶというスタンスでは、なかなか「その上にある世界」に到達できない傾向にあるといえる。

先に述べた彩京シューティングを嫌う中～上級者というのも、彩京弾幕の攻略にはこのような過程が必要なことを知っていて、それを敬遠している人が多いのではないだろうか。確かに、ゲーム性としてアドリブの弾避けの比重が高いシューティングは、楽しみながらプレイすることが自然と上達につながりやすい。そういったタイプのシューティングは、上達する過程でも――さらに言えば、下手でも――享受できる楽しさが大きく感じられる傾向にある。

しかし、彩京シューティングは、パターン性が強く上達過程に厳しい姿勢を要求される代わりに、「正解」を見つけてマスターしたときの見返りに大きな魅力がある。

プレイの安定はもちろん、アドリブ系弾幕では得られない「弾幕を支配した」という征服感を堪能できるのだ。上達すれば、ギリギリで自機をかすめる白弾がもたらすのは、恐怖や緊張ではなく、快感や優越感なのである。

「その上にある世界」を

理解してほしいのは、先述の「その上にある世界」というのは、必ずしも全2周クリアとか、全国トップスコアとか、そういう絶対的にハイレベルな世界のみを指しているわけではないということ。

目標は自分なりでいい。今の自分が及ばない弾幕を自力で克服できたなら、それは、一つ上にある世界への第一歩だ。

もし、今このページを読んでいるアナタが初心者で、上達を望むのならば。

もし、これまで、彩京シューティングとの付き合い方が分からず、遊び込まなかったことを残念に思うのならば。

まだ、決して遅くはない。今一度、身近なゲーセンに残っている彩京シューティングにコインを投じてみてはどうだろうか。

我々はすでに、一生かかっても遊びきれないだけの彩京シューティングを与えられているし、それらが放つ魅力は今も色褪せてはいない。

そして、越えられない弾幕にブチ当たったら、時にはお金を大事にし過ぎず、自分で考えて自殺行為のような試行を繰り返すのも悪くない。無駄死にに見える死に方をしても、それはほとんどの場合、無駄じゃない。向上心があるなら、どんな死に方からでも何かを学ぶことができるハズだ。

2周目になると、2曲ある1～4面ボスのBGMが、バグで俺が好きな方の1曲に固定されるってところがこれまた最高。「ドラゴンブレイズ」はかなり冒険しているのに、1作目できっちりまとまっているところがすごい。2周目のボスの、「ドラゴン狙い弾」は天才の発想！　ちなみに、本誌ライター善の字元帥のフェイバリットもこの3作だそうだ。

20世紀アーケード列伝

レゲー奥の細道

Text：C・LAN&福田慎太郎
取材協力：トライアミューズメントタワー／情報提供：[illegible]
スペース関係のため告知までも犠牲になっておりますが、幻系店舗ややレゲー情報などは随時募集中。「レゲー奥の細道係」Eメールは下記のアドレスまで。
location@arcadiamagazine.com

現存するずんずん教支部!?

今回から紹介したゲームの設置店を掲載することにしました。できるだけ全国各地の設置ゲームセンターを調べて載せていきたいと思います（初回からたったの二店で、先行き不安ナリ）。

どこぞで「ウチのレゲーは世界一だっほ！」という自信をお持ちのゲーセン店主（店員）さまは郵送かEメールで情報をお寄せ下さいませ。

さて、『ずんずん教の野望』ですが、やはり全国的な布教は進んでいない様子。セガ系列の店の倉庫には高確率で埋もれているハズなので、リクエストしてみるといいでしょう。

表向きはいかなる宗教とも関係ない、との表示。カモフラージュか？（下記の掲載店も宗教とは一切関係ないので怪しまず遊んでほしい）

下記の店長さんたちに（無理を言って）『ずんずん教の野望』を倉庫から店に出してもらいました。インカムが極度に寒い場合は撤去する、という約束なのでお早めに。

■アミューズメントVIKING蒲田店
○東京都大田区西蒲田7-65-1
明るい店内の『ずん教』に、お賽銭を！
■プレイステーションウェイビー東大宮店
○さいたま市東大宮4-1-10
2Fに上がれば『ずん教』発見！

発掘！幻ゲーム

ついぞ発売されることのなかった作品、また人の目にほとんど触れることのなかった稀少な作品を激烈紹介！

ブラックパンサー

87年夏に発売。ジャンプと爪攻撃を駆使して進む、黒豹が自機の横スクロールアクションゲーム。

© KONAMI 1987

87年夏に発売。ジャンプと爪攻撃を駆使して進む、黒豹が自機のアクション。

コナミの幻ゲーといえば、『急降下爆撃隊』がまず思い浮かぶが、この『ブラックパンサー』も知名度はそれなりに高い。ご存知の方も多いかもしれない。流通量は50枚程度と噂されている。

開発はコアランドテクノロジー。もとは豊栄産業という社名で、78年『スペースストレンジャー』等を発売。社名変更後は、販売は大手メーカーが行なうようになったようだ。

コアランドテクノロジーとして初の作品は81年アルファ電子が販売した『ジャンプバグ』で、これ以降は86年ごろまでセガ作品を主に開発している。82年の『ペンゴ』、85年の『青春スキャンダル』などを生み出したのもこのメーカーだ。

コナミ作品では『ブラックパンサー』のほかに、『アウトラン』と人気を二分した86年の体感レース『WECル・マン24』の開発にも携わっている。

実はこのコアランドテクノロジー、今や飛ぶ鳥を落とす勢いの『機動戦士ガンダム』の発売メーカーでもある。コアランドテクノロジーは89年にバンダイの子会社となり、社名を「バンプレスト」に変更、現在に至る。周知の通り『ガンダム』の開発はカプコン。社名変更後は、販売を担当することも多くなっている。

人類はシェルターに退避。荒廃した世界に佇む孤高の救世主・黒豹。

永パ防止キャラは垂直に近い角度で反射を続ける。スクロールアウトで消せる。

永パ防止キャラが10秒で!? とにかく止まらず進め！

謎の機械生物に支配された2000年地球の物語。自機の黒豹は、流星の力で誕生した超生命体フロウが具現化したもので、地球の全生命体の存亡を賭けて闘う……微妙に荒唐無稽だが、業務用のストーリーなどはあくまで蛇足でいい。大事なのは中身だ。

プレイしてまず感じたのが、基本攻撃（爪）のリーチがあまりにも短いこと。ただでさえ短く見えるのに、さらにその根元しか攻撃判定が無い。軽快に走りながら敵を倒すには精密な目押しが必要となる。かといってゆっくり闘うと10秒足らずで永パ防止キャラさまがご降臨。止まるも進むもこれ地獄也。

レバー⬆で直立、⬇でしゃがみ状態になり、上、中、下段の攻撃を繰り出せるが、使い分ける意味があまりない。上段はリーチが若干長いが、直立中は動けないのですぐに永パ防止キャラが出てくる。

特定の場所に散らばるボールを取ると、同色のボールが降り注ぐ。発動ポイントまで進めば雷光と共にパワーアップできるのがウリ。「目からロングビーム」や「無敵の回転アタック」などのアオリ文句はかなり期待させるが、実物とのギャップが著しい。

ひとしきりプレイを終えての結論は"ひたすらジャンプを繰り返して強引に進む"ゲーム。ジャンプ自体に攻撃判定があり、爪と併用すれば意外にダメージは受けない。

最後に。3面以降はコンティニュー不可というストイックな一面があるものの、2面以前でのコンティニューはスコアも継続してしまう。この、連コイン禁止&集計対象外確定の仕様が致命的だったのでは？　などと問題提起を気取ってみるも、本質的な問題はやはりゲームが……。

「逃げろー」と臆面もなく書かれたサラマンダ系の敵キャラもいる（実際相当危険）。ライフを100にすると強力なバリア弾を放てるようになる。

これが「目からビーム」。ビームというよりもセミオートのバルカン。

基板はトライタワーから拝借したもの。同店では以前稼動していたこともある。導入してくれるようリクエストしてみるのもいいかも知れない。

ゲー事典 「ブラックパンサー」パワーアップ解説：赤・アタックパワー「アタックが倍増」……赤く光って攻撃力がアップ。青・ガンパワー「光子弾を発射」……赤い高速弾を撃てる。黄・ターンパワー「無敵の回転アタック」……黄色く光ってジャンプアタックが強力になる。無敵ではない。水色・ビームパワー「目からロングビーム」……オレンジの連なった弾を出す。

ゲームセンターよく見る伝

お題：ずんずん教の野望

戒律によって地球そのものをも洗脳した、ずんずん教の教徒に、金と銀の地蔵が対抗し野望をもくろむ異色のシューティングゲーム。2周目も存在し、真のエンディングは2周クリアで見られる。

ずんずん教――地球の無意識を名乗る人物(?)アースノイドが開いた新興宗教である。彼らの教理は単純明快で、「踊り、弾を撃つこと」が修行であり、生命の行動原理であると説いている。

彼らは自らの教理を布教させるため、ヨガ・太極拳・クラブ・レストラン・上野駅構内など、文化と舞踏と娯楽を有するグループを次々と傘下に引き込み、その勢力を急速に拡大させることに成功。世界の三大宗教に次ぐ第四勢力として「ずんずん教」が教科書に刻まれることになった。

いまや、幹部クラスには米政界のトップクラスも就任しているのである。一般信者は下町のチンピラから、なんと死人や動物までもが、教団の信者と化している。また入会した動物(パンダ・背景の鹿やウサギ)は、ずんずん教を讃えるだけの知性が与えられる(方法は一切不明)。

この自然の摂理をも超越したカルト性が天界の怒りを招いたのだろうか？ 二人(二体?)の地蔵がずんずん教壊滅のために立ち上がったのである。

※福田 精太郎氏の著書である民明書房刊「ずんずん黙示録」より抜粋

よく見るハートフルギャラリー
この地蔵様が自機の金地蔵様。一般的な仏像の安らぎは微塵も感じとれない脱力加減がマル。

ずんずん教内部組織図

- 教祖　アースノイド
  - <秘密本部> 偽地蔵派／ダンス人形派
  - <欧州支部> 支部長 キングアーサー
    - 白鳥の水掻派
    - 悲しみのマドンナ派
    - ピエロはつらいよ派
  - <米国支部> 支部長 クリキントン
    - ブッチンメタル派
    - ウエストサイド派
    - タップはお好き?派
  - <日本支> 支部長 円屋円ノ介
    - ジュリバナ派
    - 演歌はこぶし派
    - 朝まで泥酔派
  - <アジア支部> 支部長 ラーメンマン
    - 今日から太極拳派
    - 子供受けパンダ派
    - 健康はヨガから派

ずんずん教の秘術！ 骨になっても踊り続けることができる信者たち。

踊り狂う信者たちを御仏弾で改心させよう。殺生ではなく浄化なので気にしない方向で。

無差別範疇千秋楽

前回のKUMAファイトで多くの犠牲者が出た熊業界。その闘いは、蜂蜜を横取りする熊に奇妙な因縁を感じていた蜂たちをも戦禍に巻き込むのであった……。

『地上最強の蜂』

先鋒戦

1面ボス(インセクターX) × ― × フォクシー(K.O.F.2001)

1ボスという巨大蜂兵器を持ち出してきた柵テルに対し、まさ師範は新鋭フォクシーを抜擢する。相手を道連れにする超必殺技「ミツバチ」をヒットさせ、体格差をはね除けて相打ちに持ち込んだのであった！

副将戦

エットォー(プラスアルファ) × ― ○ キラービー(群)(モンスターゲート)

ビデオ対メダルの異色対決。飛行蜂ノ巣型巨大兵器はマサ～ル師範の兵・キラービー(群)との相性最悪。迷宮の深淵に立てこもるキラービー(群)に対空兵器エットォーは手も足も出せない。そうこうしてる間に自爆。

大将戦

首領(怒首領蜂) × ― ○ ベル変化蜂(ツインビー)

せめて一矢を報いたい柵。怒首領蜂の究極鬼畜兵器を召還するが、またまた相手が悪かった。パワーアップベルにショットを撃ち込み続けることで出るベル蜂は、なんと破壊不能で無敵なのだ。どんな弾幕でもノーデスな相手を屠ることはできない。大将戦もまさ師範の采配が光り、圧勝！

総評　すべての試合が名勝負であった。ただ一つ言えることは、アーケード版『プロゴルファー猿』があったなら、紅蜂さんが優勝だったことだ。紅シャフトなら強豪ジャンボ火蜂を五打差引き離し単独首位に踊り出ていただろう。

二匹目のドジョウを探せ！

縦スクロールシューティング

今回のテーマは縦スクロールシューティング(以下縦シュー)。80年代からは、常に安定した数が発売されている。

初作品は、75年タイトーの『アベンジャー』。だが、その原型は海外の作品。このころの縦シューは海外作品を模倣したものがほとんどで、純国産と呼べる作品との境界線が、非常に曖昧になってしまっているのだ。

急増したのが84年で、横ばいを続けながら95年以降は少しずつ下降線をたどっている。爆発的にヒットしたのが83年ナムコの『ゼビウス』で、84年テーカン(現テクモ)の『スターフォース』、85年SNKの『ASO』、東亜プラン／タイトーの『タイガーヘリ』などが時代を引き継いでいく。

『タイガーヘリ』は、ショット＋ボンバーというシステムの先駆けとして有名だ。同社は『飛翔鮫』『究極タイガー』などのヒット作を出し続け、縦シューの一大勢力として「東亜系」が定着していく。これ以外にもアイレムの『イメージファイト』や、タイトーの『レイフォース』などの個性的な名作も数多い。近年は彩京やケイブがその筆頭といえるメーカーだったが、現在は作品数がかなり減ってきている。

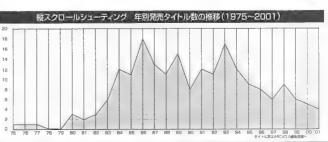
縦スクロールシューティング　年別発売タイトル数の推移(1975～2001)

ゲー事典　「ずんずん教の野望」パワーアップ解説：■縮小……自機の見た目と当たり判定が小さくなる。自機がばかデカイ地蔵なので大変ありがたい。■無敵……自機が透明になり一定時間無敵になる。インビジブルな感じ。■パワーアップ……御仏弾が二連になって当たりやすくなる。■スピードアップ……地蔵が素早くなる。なんか僕、とても変な文章書いてますね。

宮本宏和（ミヤモト先生）
シューティング界きっての凄腕スコアラー。しかし、新しいゲームはジャンルを問わずプレイする（最初だけ）。アルカディアバイト軍団のリーダー格。今年の1月、27歳になりました。

堀越健太（ケンタ）
今年社会人1年生（総合商社勤務）の23歳。親の都合で高校2年からオーストラリアへ行く。大学を卒業した今年、日本に帰国した。英語は堪能だが、独特のオーストラリアなまりあり。

新・STEP UP☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画（ちゃっきー&善之字元帥）
イラスト：ボボしじみ

第六話：苦悶と絶望と

こんにちは、健太です。前回、遠征先で降格しちゃった僕ですが、ここでめげてはいられない。読み合いの境地を目指して邁進するのみであります。さて、今回はちょっと違う視点。アキラ使い『鉄』さんのお話からスタートです。

発端

ここはゲームセンター『マンハッタン』。関東臥龍館の本拠地だ。今日も今日とて、臥龍館の構成員たちが、明日のレギュラーメンバーを目指して対戦を続けている。

「よう、鉄。最近調子はどうよ」

「ああ、そうだな……」

こいつは、臥龍館館長の伯符。都内でも屈指……いや、おそらくナンバーワンのラウ使いだ。

「次のターゲットは、下北沢に居を構える、チーム『白虎軍』だぜ。気合い入れてかかれよ」

伯符は最近、関西のチームとのポイント争いに夢中だ。臥龍館は道場破りまがいの行為で、次々とほかのチームを吸収。人数ばかりが増えたチームからは、結成時の連帯感が薄れてきている。アキラ使いも俺を含めて4人（いや、俺の知らないヤツもいるかもしれない）になっちまった。一体、これでいいんだろうか？

「そのことなんだが伯符よ、もうこれ以上チームをでかくするのはやめにしねえか？」

「はぁ？　何言ってんだよ。そんなことじゃあ、関西の『新世界アライアンス』に追い抜かれちまうだろ？」

「それは、分かる。だが俺としては、顔もよく知らねえヤツが同じチーム内にウヨウヨいるってのは、どうも納得できねえのさ」

「ほお〜、鉄。ずいぶんと偉くなったじゃねえか。まるで、このチームのリーダーみてえな発言だな。もうアキラ使いはお前だけじゃねえんだぜ。そのへんをしっかり分かってからモノを言うんだな」

その瞬間、俺の中で何かがキレた。

「分かったよ。じゃあ、俺はもう臥龍館は抜ける……」

「ふん、好きにしな」

放浪、そして……

「あ、鉄さん？」

「おお、ハニワか」

このハニワってのは、臥龍館の若手ラウ使い。俺の昔の地元でプレイしていたヤツで、チームの中でもかなり仲がよかった。

「鉄さん、臥龍館抜けちゃうってホントですか？」

「ああ、そうすることにした。何の報告もなく決めちまって悪いな」

「鉄さんが納得いかない理由は、何となく僕にも分かります。でも……」

「すまんな。もう後戻りはできない」

「鉄さんがやめるんなら僕も……」

「お前は、もう少し臥龍館で腕を磨いていろ。あそこにいて吸収できることは少なくないしな」

「……は、はい。分かりました」

「いずれどこかで会うこともあるさ」

さて、ここはある日のアルカディア。僕、ケンタは今日も対戦に明け暮れている。とはいうものの、ちっとも段位は回復しないなぁ。

「おいケンタ、見ろよ。臥龍館のヤツがまた来たぜ」

> **ツムジ丸のVF講座**
>
> 不利な状況で相手の投げを読み、ヒット時に大ダメージにつながる技を置くってのは、重要なテクニックだ。この時使う技はダメージだけでなく、一部の技をかわせるようなものなら理想的だな。
>
> 例えばアキラの虎撲や、重量級などのヒザも、まれにしゃがパンをかわせることがある。極端なのは、間合いによっていろんな技をかわすアオイの上勢柳腰掌（※4）、下段系にとことん強いシュンの龍尾脚（※5）、さばき性能が非常に高いリオンの流星勾手撃（※6）ってとこか。特にシュンの技は、読み負けて打撃をくらっても変な浮き方をしてダメージが安く済んだりするからお得だよなぁ。
>
> オレが二択かける場所なのに、そんな大ダメージ取ろうとしやがって!!　当たれば天国、くらえば地獄。それが逆二択だ。
>
> Original Game
>

「ホントだ。鉄さんですね」

「また挑戦してみろよ。お前もこないだから腕を上げてるから、少しはいい勝負ができるんじゃね〜の？」

「うす。頑張りま〜す」

そんなこんなで始まった、鉄さんとの対戦。ツムジ丸さんもまじえて、久しぶりに緊張感のある対戦が続いた。もちろん、僕が勝つことはあんまりなかったけど、やっぱり真剣勝負の雰囲気っていいなぁ。

「お〜い、そろそろ店閉めんぞ〜」

「は〜い」

結局、鉄さんは閉店までアルカディアにいた。これまでは、来ても9時ごろ引き上げちゃうことが多かったのに、今日は珍しいなぁ。

「ケンタ、明日は休みだろ？　ジョナ行こうぜ。お〜い、鉄。お前も行くか？　帰りは車で送ってやるぜ」

「あ、ああ……そうだな」

ジョナサンでは、いつものように止まることを知らないバーチャ談義。最初はなんだか元気のなかった鉄さんも、話が進むうちにだんだん明るさを取り戻していった。

「そういえば鉄さん、今日はリングネームが『鉄』だけになってましたね。変えたんですか？」

「そうそう、オレも気になってたんだよな。エンブレムもなくなってたし、ひょっとして……」

「ああ。臥龍館は辞めたんだ」

「はぁ？　そりゃまた何で？」

鉄さんは、臥龍館を辞めるまでのいきさつを話し始めた。大きくなりすぎたチームには、いろいろトラブルもあるみたいだなぁ。

「で、ものは相談なんだが。俺をアル

3Dミニ講座　※1：出は遅いが、ノーマルヒットでも大ダメージコンボが狙える技。※2：常連入りしたため、カタカナになりました。今後ともよろしく。※3　知り合いでもないのに、勝手にあだ名を付けられてしまうのはよくある話。※4．身を引きながら片手を突き出す上段技。※5：両足で蹴り上げる浮かし技。※6：手をくるくる回して蟷螂拳ならではの突きを繰り出す。

若林哲也（テツ）
東京最大勢力を誇る、関東臥龍館のナンバー2。そのプレイスタイルは堅実にして豪快。ツムジ丸とはバーチャ2時代から凌ぎを削っている。家業を手伝いつつバーチャをやりこむ26歳。

篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘を担当する28歳。ミヤモト先生と同級生であった高校時代は、いろいろ悪さをしていたとか。バーチャを1からプレイするカゲのスペシャリスト。天然系？

カディアのチームに入れてくれないか？」
「まあ、そりゃ構わんが……」
「俺も辞めてみて思ったんだが、やっぱ一緒にやる仲間ってのは欲しくなるもんだな。この界隈で臥龍館に対抗できそうなのっていえば、やっぱツムジ丸ぐらいだろうし」
「ウハハ、対抗なんて勘弁してくれよ。オレらはただの仲良しチームだぜ。リーダーに至っては、いまだ一級だしな」
「仲良し、か。結局、チーム組むってのはそういう理由が基本なんだよな。俺たちは、いつから歯車が狂ってしまったんだろう……」
「うお、コイツ青春しちゃってるよ」
「そ、そんなんじゃねえよ」
顔を赤らめた鉄さんだったけど、なんかちょっと嬉しそうにも見えた。
「で、俺をチームに入れてくれるのか？　それともダメか？」
「もちろんOKですよね。ね、ツムジ丸さん！」
「そりゃOKさ。強いヤツが増えれば、対戦は確実に楽しくなるしな。ただし鉄よ、アルカディアには週三回は顔出してもらうぜ」
「了解。実は家もそんなに遠くないから、それは大丈夫さ。じゃ、さっそく登録していいか？」
やったあ！　鉄さんが入れば、ヒロくん抜きで3オン3に出れるぞ。しかも、ちょっと強そう！
「じゃ、まずチーム名からだな。え〜と……『しゃがむ青年隊。』」
「え？　それがチーム名？」
「そうだぜ。何か？」
「ツ、ツムジ丸。今の話、やっぱりナシってことでいい？」

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。キャラの性能ってのは、どうしても気になるもの。言い訳に使われる頻度としても、トップクラスだろう。んで、ちとヒネったのがこれ。そりゃあ、ジャッキーにK・Sがあったら強えよ！

その技オレのキャラによこせ
（ネガティブ指数22.3%）

欲しい技を他人に問われたときは、すごく法外な要求でウケを狙うか、かなりシブめな技をチョイスして玄人をうならせるといいな。強すぎはしないけど、自分のキャラがちゃんと強くなるものを挙げると、思わぬ大ブーイングを浴びがちだ。下段投げとか、抜け方向の違う上段投げってのはありがちだけど、やめといたほうがいいな。

二択vs逆二択

なんやかんや言いつつも、鉄さんは『しゃがむ青年隊。』に入隊。これでアルカディアのバーチャレベルは飛躍的にアップしたといえよう！
でも、僕はといえば……

ケィ、オゥ

今日も順調に負け星を増やしている。鉄さんが来るようになったおかげで、勝率はさらに下がってしまったんだ。特にあの虎僕！（※1）僕が投げにいったときに限って、置いてある気がするんだよなぁ。
「ツムジ丸さ〜ん。虎僕何とかしてくださいよ〜」
「ウハハ、俺もあれにはよくやられるぜ。いわゆる逆二択ってやつだな」
「逆二択？」
「う〜ん、これはアキラのほうが得意分野だからなあ。おい、テツ（※2）。ちょっとケンタにご教授してやってくれよ」
「よし。じゃ、ケンタくんはこっちで見てて」

ラウンド、ワン、レディ？

対戦相手はジェフリー。あんまり強くない人だけど、ここぞというときの二択はしっかりしてる。
「例えば、躍歩をガードしたとする。ケンタくんは何をする？」
「肘と投げの二択かな」

フッ、ガッツ
ガッッ、……おおうりゃ！

相手が選択したのはヒザ。テッさんは手堅くガードし、反撃を決めた。
「打撃に対しては、避けとかガードで対抗するのが基本になる。こっちはいたって普通だ。じゃあ、投げに対してはというと……」
次の躍歩をガードしたジェフリーは、

フッ……ガッツ……ハア!!

すかさず投げ。しかし、テッさんはそこに虎僕を叩き込む。そう、これだ！　僕が何度もくらったのは。

ケィ、オゥ

「投げは打撃の発生途中には決まらないから、読んだ時には『どんな』打撃でも潰すことができる。つまり……」
「一番デカい打撃技を出して、一発を狙うってことですね！」
「そう。多くの人がやっていないのは、投げを読んだときに最大級の打撃を出すってことなんだ。アキラはそれが特にデカいから注目されがちだけど、もちろんほかのキャラにも応用できる。例えばジャッキーなら、ヒザからのコンボとかね」
「ふむふむ。じゃあ、避け投げ抜けはいらないテクってこと？」
「いや、もちろん必要さ。避けを選択したとき、読み負けてもある程度フォローが効くってのが強いんだ。あと、投げが反撃として確定する場面では、逆二択は通用しない。これは分かるよね？」
「そりゃそうっすね。虎僕を出すまでもなく投げられちゃうんですから」

メンバー4人、集結

その日の閉店後は、ヒロくんを含むメンバー全員でジョナサンへ。毎日毎日、僕らも飽きないなあ。
「ほぉ〜。そんでテツくんは、臥龍館から脱退してウチに来たってわけか」
「そうなんすよ」
「そうそうミヤモト、臥龍館のボスってのが伯符ってんだけど……」
「誰よそれ？」
「これがストⅡんときからマンハッタンにいた冬眠ガイル（※3）なんよ。お前、よく中足吸ってたろ？」
「知ってるんすか？」
「おお〜、知ってるも何も。へえ、あいつ偉くなったんか。」
ううむ。人に歴史ありとはよく言うけど、ヒロくんにかかったらただの小僧扱いだもんなあ。
「あのころはオレも若かったからよう、対戦でムカついたときに×××なんてこともあったっけな」
「う……それで納得した」
「どうした、テツ」
「あいつ、いろんなとこのチームを吸収しようとしてるくせに、なぜかアルカディアにだけは絶対に行きたがらないんですよ」
「ウハハ、そうだったんだ。ま、ウチは少数精鋭で臥龍館に立ち向かうってことで。あ、ミヤモトは何もしなくていいからな」
「何を〜。見てろ、いつかお前の小覇王奪ってやるからな」
「残念。もう覇王になりました」
こうして、アルカディアの夜はふけていくのでした……。

次回予告

テツの加入により、にわかに盛り上がりを見せる「しゃがむ青年隊。」。後に一年戦争と呼ばれる関東臥龍館との大抗争が始まる……のか？

今月のケンタ
ケンタ　五段
1803勝　1496敗　勝率55%

このコーナーでは、感想や意見、3D格闘に対する質問など、お便りを募集しています。どんな些細なことでもOK。〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「健太's バーチャフルライフ」係、または　post@arcadiamagazine.com　までお願いします。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

電界 アーケーダー・ネオ 接続

第24回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『ゲーム基板の音環境を考えてみよう』

アーケードゲームは、こと音に関しては恵まれていないといえるだろう。何せ、生まれ故郷であるゲームセンターは轟音騒音が渦巻いていて、マトモにゲームの音は聞こえない。それならばと家に持ち込んで遊ぼうとすると、今度はなかなかコンポにつなぐことができない。そもそも、旧JAMMA規格内では、音声はモノラルなのだ。今回は、その辺りをどうにかしたいね。

音にこだわってみよう！

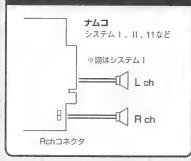
概略を知る！

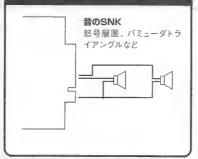
ゲームミュージックは好き？　ならばステレオ出力対応基板の音は、できることならステレオで聴きたいだろう。でも残念なことに、旧JAMMA仕様基板のエッジコネクタから出ている音声はモノラルだ。だから、コネクタを一つつないですぐステレオ音声を楽しむ、といったふうにはいかない面倒がある。

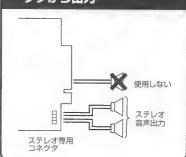
基板からのステレオスピーカ出力方法は基板ごとに異なっている。なぜそうなっているかといえば、旧JAMMA規格にステレオスピーカ出力の標準仕様が盛り込まれていないからだ。そのためにメーカーごと、基板ごとにめいめいの方式でステレオ音声を出力しているので、混沌としてしまっている。だから、ステレオ音声でゲームを楽しむためには、少なくともステレオケーブルを別途製作する必要があるのだ。その代表例を下記したので、参考にしてほしい。

なお、基板からの音声出力は、スピーカーに直接つなぐためのもの。これをそのままコンポにつなぐと、故障の原因になるので注意。接続には下で紹介した録音ハーネスを使うといい。

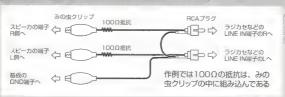
ステレオ出力基板のいろいろ

①L-CHはJAMMA、R-CHは別コネクタから出力

JAMMAエッジコネクタから左チャンネルを出力して、右チャンネルは基板上の別コネクタから出力するというもの。ナムコの基板にあるタイプだ。システムⅡは重要!!

②JAMMAからL、Rを出力、スピーカの片側をGNDに接続

スピーカ端子の＋－が左右のスピーカの＋端子になっており、スピーカの一側はGNDに接続する方式。ネオジオも、スイッチをSTEREO側にするとこの配列。

③JAMMAとは別の専用コネクタから出力

ステレオ出力には、JAMMAエッジコネクタを全く使わないもの。一番多いタイプだ。JAMMAエッジコネクタからの音声出力は、モノラルになっている。

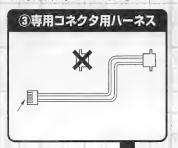
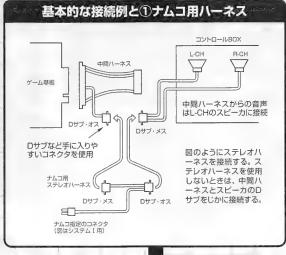
録音ハーネスを製作しよう

ゲーム基板の音を録音したり、ラジカセにつないだりする場合は、出力レベルの違いに注意したい。前述のように、ゲーム基板からの音声出力は、直接スピーカをつなぐためのもので、レベルが高いからだ。右図のようなケーブルを作ってつなぐといいぞ。接続方法で注意すべきは三つ。一つは、L、Rでスピーカ端子の＋－どちらにつなぐか（どちらでもいい）を統一すること。二つ目は、モノラル基板の場合は、L側、R側共スピーカ端子の同一端子に接続することだ。

※RCAプラグをヘッドフォンジャックに変更すると、ヘッドフォンを接続することができる。

お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

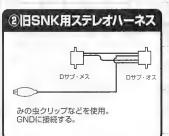
ステレオスピーカとの接続

スピーカとの接続

それではステレオスピーカとの接続を、前ページの基板例にならって説明しよう。①タイプの場合、基板ごとに指定されたコネクタを購入して接続するしか無い(基板に線をじかに半田付けして引き出す手はあるが)。②タイプの場合は特別なコネクタを用意する必要が無いので、最も手軽にステレオ化できるが、基板の取り扱い説明書に明記されている場合に限り可能となる。③タイプの場合は、本来なら①と同様指定されたコネクタを用意する必要があるが、だいたいコネクタのピンピッチは2.5mm程度のもので代用できる。

基本的な接続例と①ナムコ用ハーネス

③専用コネクタ用ハーネス

②旧SNK用ステレオハーネス

ナムコ用ハーネスの実物。ナムコ指定のコネクタを使用する必要がある。

専用コネクタのうち、NHコネクタを使った作例

ここでは③タイプのうち、最も一般的なJSTのNHコネクタを使用した例を紹介しよう。

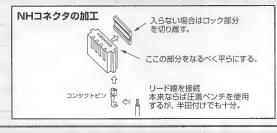
今回試した基板は、タイトーのFX-1。基本的に専用のコネクタ(モレックス社製)が必要になるが、NHコネクタで代用できる。下記の要領でロック部分を切り放せばOKだ。

メーカー	品名	型番
JST	NHコネクタ	H4P-SHF-AA
JST	コンタクトピン	SHF-001T-0.8BS
購入問い合わせ先(一例)		
山長通商	Tel: 03(3251)9691	
海外通商	Tel: 052(263)1620	

このように、ロック部分を切り落とすことで、タイトーFX-1で使えるようになるのだ。

タイトーFX-1の音声コネクタに、加工したNHコネクタを差し込んでみた。使える!

激レア投稿

このコーナーには超珍しいイラスト投稿が到着! ムドウ君よかったね。(神奈川県・鳳凰寺鷹くん)

CP-SYSTEM IIで遊ぼう

ゲーム基板の音声出力業界に一石を投じたのが、カプコンのCP-SYSTEMⅡ。出力はRCAピンジャックなので、そのままコンポなどに接続可能。しかも、Q-SOUND対応だ。Q-SOUND本来の効果を体感するにはQ-SOUNDプロセッサが必要になるが、入手が大変……と思いきや、AIWAのラジカセには軒並み搭載されていたりする。オーナーは買いに走れ!!

CP-SYSTEMⅡの音声出力はRCAピンなので、コンポに接続可能!

おすすめ、というわけではないが、実売10,000円程度のラジカセにも!

ゲー事典 9月号のこの欄外にチラっと書いておいたRGBキャプチャー装置について、神奈川県のAkiさんから情報提供あり。Foresight Imaging社(http://www.foresightimaging.com/)のI-RGBという医療用のキャプチャカードでいけそうかもとのこと。確かに、スペック的には可能性を感じさせてくれる。こりゃいいかも! というわけで調査中。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1992年／平成4年

アタリ

リリーフピッチャー

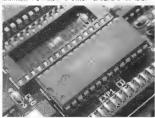
●開発元 アタリ ●ジャンル スポーツ
●発売元 アタリ ●操作系 8方向レバー＋3ボタン

システムボード	専用基板
CPU	68000+M6502
サウンド構成	YM-2413(YAMAHA)&M6295(OKI)
表示色数	2048色
スペック	JAMMA規格 ±5V/+12V電源

アタリが投げたスピードボール 日本では10年早かった

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

この当時のアタリ基板を象徴する、アンプICの放熱板。角が痛いし収納に邪魔だしで大変。

取説にある海外版の筐体図。ボタンが3分割されているのがわかるかな?

このEEP-ROM(KM28C64-20)でゲームの設定などコンフィグデータを保持。

用語解説

PLD：Plogramable Logic Device。任意のロジックが組めるIC。回路のつじつま合わせに使うこともありますが、電気的な処理で内部のロジックを読み出せなくすることができるためカスタムチップ代わりに使われることが多いです。最近では個人でもこのようなICを使って自動車のパーツなどを自作販売している人がいたりします。

テストモード：この基板には、DIP-SWは無く、テストモードにより設定変更をします。変更内容は、なぜかサウンドボードに載っているEEP-ROMに記憶されます。筐体にテストSWがなくてもちゃんと基板上にSWが用意されています。当たり前といえば当たり前なのですがそうでない基板もあったりするのです。

ICソケット：ICをハンダ付けすることなく、基板上に固定するためのソケット。ハンダ付けと違い、外したり付けたりできる。

Details

HARDWARECHECK

B5サイズをちょっと大きくしたぐらいのコンパクトな基板です。ビデオ制御のカスタムチップとPLDがあるくらいで、後は汎用のICで組まれています。ROMはすべてICソケットを使っており、システム基板にもなり得たのでは? という風合いです。空いているICソケットも結構ありますし。CPUは68000の8MHzタイプ。90年代の基板にしてはちょっと遅いなあと思いますが、ゲームの内容的には必要十分といったところでしょうか。

超やる気の無いインストラクションカード。ワープロ打ちして終わり。

野球ゲームです。ただし普通の野球ゲームと違って、9回裏のサヨナラチャンスや9回表の最後の守りという山場ばかりでゲームが構成されています。タイトルがタイトルですからね。大魔人の緊張感を味わうことができましょう。

さて、ゲーム画面は割とシンプルで、コトは淡々と進みます。凝った演出もございません。ここら辺が「内容で勝負」のアタリゲームズっぷり。

コンパネの1P側が守備側2P側が攻撃側に「固定」されている辺りは変わっています。すなわちチェンジの度に席を入れ替えなければならないのです。基本的にアップライト筐体で立ってプレイするお国柄ゆえの演出ですね。

取説を眺めると純正のボタンは何かヘンです。一つの大きいボタンが、切られたケーキのごとく三つに分かれており、それぞれ球種や打種を選べるのです。あまり意味があると思えませんが、相手にどのボタンを押すか悟られにくくする効果でもあるのでしょうか? 攻撃時にどちらに打球を飛ばすか、という押し分けなら、何とか感覚的に受け入れられそうです。

内容的には凝った作りだが、画面は至ってふつー。

ただの野球ゲームにさえも、「センス・オブ・ワンダー」がいっぱい詰まっているアタリ社のゲーム。その作品一つ一つに驚きがあったことを今も思い出す。アタリは既にミッドウェイ社に吸収合併されてしまい、そのブランドが使われることも無さそうだが、その精神をまたどこかで活かして僕らを驚かせてほしいものだ。(編集)

全国ゲームセンターイベント準備会

KOF2001ランバトスタート！ 東京・大久保アルファステーション

東京・新宿にある大久保アルファステーションで開催されてきた『KOF2000』年間ランバト。関東一円から集まった猛者たちによるバトルが幾度となく繰り広げられた。技術を磨くだけでなくKOFプレイヤー交流の場としてもファンの裾野を広げてきたのだ。新年からスタートする『2001ランバト』も参加しなければ損するぞ！ もちろん、見学だけもOK、ランバト終了後は野試合がキミを待っているぞ。

KOF2001ランキングバトル

【開催日時】 毎月第1、第3日曜日　15:00～

【エントリー】 当日エントリー制、32人まで。参加無料。

【ルール】

●大会中のキャラクター変更禁止。ループ技による永久コンボ禁止（ゲージ等を使う10割コンボはOK）●4人×8ブロックに分かれ、各ブロック上位1名による決勝トーナメント ●上位入賞者にはポイントが与えられる。5週間で1期とし、総合ポイントにより優勝者を決定

【開催地・問い合わせ先・HP】

大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2　☎03-5330-8595　http://www.alpha-st.co.jp/

スパⅡX 地方対抗戦勃発！ プレイヤーはプレイヤーが選べ！

2002年、スパⅡXが新たな段階を迎える！ 全国4地区から代表プレイヤーを選出、一堂に会してガチンコ勝負を繰り広げる「地方対抗戦」が行なわれようとしているのだ。しかも、代表者を選出するのもスパⅡXプレイヤーたち。真のスパⅡX日本トップ40が集結するであろう。大会開催は2月予定、まずは公式HP上で代表プレイヤーを決定しに行こう。

スーパーストリートファイターⅡX地方対抗戦

【代表者決定】

●代表者は投票で決定 。関東、関西、中部、九州各10人ずつ選出
●2001年12月末までHP上で投票受付（新規参加地方も募集）

【大会基本ルール】

●各地方10人の代表者を選出して、あらかじめ順番を決めておく。
●代表者でじゃんけんし、勝った方が席もしくはスピードを決める。スピードは最後まで固定・勝ち抜き戦で試合を進め、先に全滅した方の負け。

【開催日時・場所】 2月10日（日）　名古屋春日井ファイブオー（予定）

【開催地・問い合わせ先・HP】

スパⅡX地方対抗戦準備委員会
http://freeserver.kakiko.com/touzaitaikou/

バーチャロンフォース 関西店舗対抗戦開催!!

セガAM西日本のバーチャロンフォース（VO4）店舗対抗戦が開催されるぞ。VO4を設置する関西地区の8店舗で予選を開催、それぞれの勝者がバーチャロン西の聖地「ハイテクランドセガアビオン」で開催される決勝大会へと駒を進めるのだ。第1回目の関西頂上決戦、まずは小手調べに参加してみよう！

電脳戦機バーチャロン・フォース DNA@KANSAI-BEST-PILOTS@RNA

【大会ルール】

●予選参加枠32チーム（2人1組）●参加枠が埋まらない場合のみ、一人での参加も可。ただし一人参加の場合、AIカードの使用不可 ●即席チーム参加可 ●参加費1チーム200円 ●90秒2ラウンド先取設定 ●原則的にカード使用。デフォルト機体使用時カード無しでも可（注:大会モードなので、カードの使用回数は減りません）●同一機種に限り、大会中の乗り換え自由（例:VOX JOE→VOX MARIKOなど）●他機種への乗り換えは不可（マイザー→スペシネフなども）●各店予選優勝1チームが決勝へ進出

【予選開催店舗】

地区	開催日	時間	店舗名	住所	電話番号
大阪	1/12	19:00	セガワールド布施	東大阪市長堂	☎06-6783-6999
	1/13	未定	ハイテクランドセガ AM シアター	大阪市阿倍野区	☎06-6647-0716
	1/14	18:00	ハイテクランドセガ香里	寝屋川市香里南之町	☎072-834-5194
	1/19	未定	セガワールド21	高槻市上田辺町	☎0726-82-0466
	1/20	14:00	ハイテクランドセガミスト2	大阪市北区梅田	☎06-6344-5270
	1/27	15:00	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区	☎06-6645-7692
京都	1/20	未定	セガワールド六地蔵	京都市伏見区	☎075-603-3220
兵庫	1/26	19:00	三宮サンクス	神戸市中央区	☎078-271-0335

※開始時間30分前にエントリーを終了しないと参加できません

【決勝大会】 2/10 17:00　ハイテクランドセガアビオン

【決勝ルール】

●決勝進出8チームを2リーグに分け、4チームずつ総当り戦
●両リーグの優勝チーム同士で2ラウンド先取の3本勝負

【問い合わせ先】

各大会開催店の店内告知、並びに電話で問い合わせて下さい

GCN NEWS NETWORK

新生GCN始動!!
2001だ！ ストⅢ3rdだ！ チャロン4だ！

新GCN関東が動く！ KOF2001関東大会開催

新規参入店を加えたGCN関東が行なう今度の大会は『KOF2001』に決定したぞ。発売して間もないタイトルだが、各地のKOFフリーク達は既にやり込んでいる事だろう。その鍛えあげた腕と技をGCN関東大会で発揮しよう。各予選店舗は下の表の通り。1店舗で代表権を取れなくてもあきらめずに回り続け、決勝大会に臨め！　また、関東大会の一カ月後、今度は関西大会も行なわれる予定だ。西日本のみんな、もう少し待っててくれ！

関西圏で予選開催を希望される店舗の方は下記アドレスまでEメールにてお申し込み下さい。

【GCN杯 KOF2001関東大会予選店舗】

1/13	GAMECAP	☎0297-83-5722	茨城県北相馬郡藤代町谷中240-1
1/14	GAMEFORUM21	☎0424-76-5657	東京都東久留米市本町3-9-17
1/19	ピア21小平店	☎042-347-3008	東京都小平美園町1-4-10
1/20	ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597	千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F
1/26	ゲームSPOT21	☎03-3343-0010	東京都新宿区新宿1-15-4
1/27	ファンファン北習志野店	☎047-461-9231	千葉県船橋市習志野台2-6-17 2F
2/2	ゲームインみとや三河島店	☎03-3806-0019	東京都荒川区西日暮里1-37-17
2/3	アミューズメントエース津田沼	☎047-475-8918	東京都板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F
2/10	GAME-NEWTON	☎03-3558-9766	東京都板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F
2/16	ファンファン本厚木店	☎046-294-0166	神奈川県厚木市中町2-1-6
2/17	ラビリンス	☎03-3936-7665	東京都板橋区徳丸2-3-10
2/24	MOM西河西店	☎042-347-3008	東京都板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F

バーチャロンプロジェクトついに始動!?

GCN初となる長期企画がバーチャロン4で始動する！　大会コードネームは、「電脳戦機バーチャロンフォース 2on2 "火星戦線二 異常有リ"（仮）」。GCNではすでに開催店舗の募集・選考が始まっているのだ。火星戦線に出撃したいパイロットは、スグに行きつけのゲーセンに参戦提案してみよう。詳細は次号にて発表だ。

"司令部よりすべてのVRパイロットに緊急連絡！　2002年新たな作戦を発動する。各自、作戦の発動までチームワーク及び技術の向上に専念せよ。以上"

2D格闘の至高 ストⅢ3rd全国大会開催！

いまだ各地で対戦熱の冷める気配のないストⅢ3rdだが、腕に覚えのあるプレイヤーたちはその発揮の場を欲していることだろう。そんな希望に応え、GCN主催による全国大会が決定したのだ。過去の全国大会では団体戦が行なわれてきたが、今回はシングル戦での開催。信じられるのは己の技量のみだ。真剣勝負という言葉が似合うこのゲームで、ぜひ自分の実力を披露してほしい。頂点に立つ、『MSF』の称号を求めて……。

また、店舗関係者の方へお知らせです。GCN関東・関西ではストⅢ3rd全国大会の予選を行なう店舗を募集しております。予選会場として参加を希望される店舗の方は、メールにてご連絡下さい。

GCN関西ついに発足!!

関西ゲームセンターがさらに熱くなるぞ！　5月に予定されているKOF2001関西大会決勝に向けて第2のGCNが動き出した。それがGCN関西だ。既に登録加盟している店舗もあるが、まだまだ募集は受け付けているのだ。GCNのイベントをうらやましく思っていた関西の諸君、今すぐ行きつけのお店に加盟を持ちかけてみよう！　対戦ゲームの雄は関西にあることを教えてやれ！

詳細をお知りになりたい店舗の方は、概要説明をメールにてお送り致します。なお、KOF大会との同時申し込みも受け付けております。

GCNへの登録・申し込み・問い合わせ

GCN（ゲームセンターネットワーク）　代表　大山球一
EMAIL■gcn@jcom.home.ne.jp
●店名・住所・電話番号をメールにてお知らせ下さい
※携帯電話のメール機能でのお問い合せはご遠慮下さい。添付書類を読むことのできるPC等でお願い致します

今月の強者たち……

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■麻生アミューズメント（北海道）

◇マヴカプ2大会 11/3・8名
優勝：カミダテ
2位 デビル 3位 海島

◇ギター6thMIX大会 11/4・10名
優勝：銀之助
2位 KGB 3位 F・M

◇ガンダムDXタッグ戦 11/4・14名
優勝：吉祥寺総帥&SYSTEM・J（ガンダム・ジム）
2位 SYSTEM・A&タイガーゼロシキ
3位 ZEROSYSTEMver3 15&ヘルプ2

◇CvsS2全国大会予選 11/10・42名
優勝：しゃちょさん（C・ギース、庵、サガット）

◇ガンダムDXシングル 11/11・16名
優勝：ハラ黒いすい星（ガンキャノン）
2位 吉祥寺総帥 3位 山本憲司

◇ポップン6大会 11/18・17名
優勝：梅
2位 藤森直之 3位 ちーち

◇ガンダムDXタッグ戦 11/18・12名
優勝：民間兵・25&タイガー三等兵（Sズゴック、ゲルググ）
2位 ZEROSYSTEMver3.15&タイガーゼロシキ
3位 吉祥寺G-7&テンション極低LFY

◇GGX大会 11/24・9名
優勝：エイト（キャラ変更自由）
2位 デビル 3位 三四郎

◇ガンダムDXタッグ戦 11/25・16名
優勝：吉祥寺七星&タイガー三等兵（陸ガンダム、陸ジム）
2位 ハラ黒いすい星&ヨッシー
3位 ボトムズ25&カゴメwithLFY

■札幌アミューズメント（北海道）

◇VF4大会 11/23・14名
優勝：ハティin駿台麻雀部（ラウ）
2位 オロC 3位 まわるポリゴン

◇バーチャロン4th大会 11/23・42名
優勝：チーム魚屋（おぎ/フェイエンパニックパート、とりにく/ライデン512E）
2位 チーム重大事故発生!! 3位 チームビタミン凶

◇ガンダムDX大会 11/25・11名
優勝：AMは女性ガンダムプレイヤーを応援します
2位 白兵やっちゃん 3位 アッガイサイコー

◇バーチャロン4th大会 12/1・34名
優勝：チーム幸せの青い鳥（あおい/マイザーHタイプR、とりにく/ライデン512E2）
2位 チームビタミンCほしい/風邪 3位 チーム08

◇KOF2001大会 12/1・13名
優勝：ダイゴウジガイ（京、紅丸、タクマ、マキシマ）
2位 ほしはなくるよ 3位 はにわ

関東

■ゲームセンターリンリン（埼玉）

◇週末VF4大会 12/1・12名
優勝：スポポビッチ（ウルフ）
2位 U CAN'T SAY NO!
3位 ウエスタンラリアット、いぶし銀

■大宮ビッグアップル（埼玉）

◇第5回ガンダム大会 12/2・64名
優勝：デイトナ弱小組（ガンダム、ジム）
2位 チーム平八 3位 デイトナ余り者

■八千代プレイランドカーニバル（千葉）

◇CvsS2大会 11/4・10名
優勝：清水慶太郎（キャミイ、マキ、響）

◇CvsS2大会 11/25・8名
優勝：栖原憲利（サガット、覇王丸、テリー）

■プラボ前橋店（群馬）

◇VF4群馬一武道会 30名
優勝：ウェスタンラリアット（アキラ）

■大久保アルファステーション（東京）

◇GCNガンダム格闘技大会11/3・20名
優勝：フカミズ&ヨシヒロ（ガンダム&ガンダム、ギャン&ギャン）
2位 G_O&AUG

◇BLロア3女性大会 11/11・18名
優勝：泉（バクリュウ）
2位 池田 3位 カツキ

◇第3回BLロア3大会 11/11・32名
優勝：e（ウリコ）
2位 アラカワ 3位 YUTA

◇第1回KOF2001大会 11/25・30名
優勝：ネモ（セス、麟、アンディ、舞）
2位 権限堂 最終章～さらばアンディ～ 3位 セリス

■プラネットギオ とかげ（東京）

◇痛快ガンガン行進曲月例会 11月・8名
優勝：EIN（シン）
2位 MCY 3位 AKI

◇CvsS2全国大会予選 11/23・38名
優勝：サトウツカサ（P・バルログ、アテナ、ケン）
2位 けんたろう兄さん 3位 EIN

◇GGX2on2大会・11/23・14名
優勝：宇田&ブギー（ソル、メイ）
2位 MCY&EIN

◇第12回GGX月例大会・24名
優勝：鷹（紗夢）
2位 白キチ 3位 EIN

■GAME NEWTON（東京）

◇G-UP杯ストⅢ3rd大会11/25・80名
優勝：おちび（ユン）
2位 K・O 3位 メスター

■GAME-FK2武蔵小山（東京）

◇第三回カレー杯VF4 11/25・24名
優勝：真☆本八幡（アキラ）
2位 K-2 3位 裏ナハ

■POWER STICK（神奈川）

◇第6回武闘会CvsS2 12/2・15名
優勝：しまげ（豪鬼、ベガ、ロレント）
2位 ジャンぱい 3位 A

中部

■ゲームメイト（新潟）

◇KOF2001大会 11/22・18名
優勝：みやび

◇KOF2001大会 11/29・16名
優勝：29

■プラボ新潟店（新潟）

◇第5回ストⅢ3rd大会・10名
優勝：TKP（ダッドリー）

◇第4回鉄拳4大会・10名
優勝：BUY（仁）

◇第4回CvsS2大会・16名
優勝：CYA（テリー、ロック、舞）

◇第3回VF4大会・17名
優勝：フドウ（カゲ）

■GAME's ZONE（新潟）

◇CvsS2大会・11/25
優勝：もか（K・さくら、キャミィ）
2位 XI 3位 伊藤

◇第36回GGX3on3 12/2・
優勝：ヘヴィーじゃけぇ（名無しさんだよもん/紗夢、金田/ザトー、ラビエル/ディズィー）
2位 チョロム翠Zハイパー 3位 親戚（改）

■ゲームセンターGLAD（新潟）

◇CvsS2大会 11/11・20名
優勝：ワタナベ（A・ベガ、サガット、ブランカ）
2位 XI 3位 毒アンテナ

◇ストⅢ3rdランバト 11/24・8名
優勝：TKP（ダッドリー）
2位 じゃいこ 3位 南野外野

■レイディビートル（長野）

◇CvsS22on2大会 11/17・18名
優勝：故MOSさんに捧ぐ（K・ザンギエフ、イーグル）
2位 パンケンさんの空○よの夏
3位 ZERO3長野普及委員会

◇第2回ガンダムDX大会 11/25・24名
優勝：ドゥーアと（ヨルノセンリツ&センリツノブルー）
2位 戦慄のブルー（ニムバス、ユウ・カジマ）

◇VF4全国大会予選 12/1
優勝：utsu（葵）
2位 川中島ラウ

■アミューズメントパークNASA（長野）

◇第2回VF4大会 11/11・12名
優勝：ぼれ（ラウ）
2位 オカモ 3位 エメオ

◇ガンダムDX2on2 11/25・40名
優勝：笠井秀紀&廣川直希（ガンダム&ゾック）
2位 ヒミロミロ&アズサ 3位 モゲタン&ペケジェイ

■ゲームプラザトンガ王国（愛知）

◇第18回ティンクル大会 12/4・16名
優勝：503（スプライツ）
2位 ねこりぃ 3位 Mr 福永

■ミラクル静岡（静岡）

◇鉄拳4 2on2大会・16名
優勝：サミー（ファラン、リー）
2位 フライデー

◇ストⅢ3rd 2on2大会・18名
優勝：少年（春麗、ダッドリー）
2位 おばか

近畿

■a-cho（京都）

◇ZERO3ランバト13 11/11・37名
優勝：円町ロレント（かりん）※2連覇！
2位 ネコノヒ 3位 超OBL

■PLABO-AV'S（大阪）

◇ソウルキャリバー大会 11/3・17名
優勝：腹ユダ（吉光）

◇キャリバーTAG大会 11/17・18名
優勝：アルテナナイト&百日紅D.G（ナイトメア&アスタロス）

■チャレンジャー堺東店（大阪）

◇ビーマニⅡDX6th大会 11/18・8名
優勝：L.C.B
2位 アムロ・レー

◇第6回ガンダムDX大会 12/2・22名
優勝：霧ハメジョニー（大サービス中&ナイキ・ハンター）
2位 一等星 3位 Angel?

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）

◇第18回ソウルキャリバー大会・19名
個人優勝：京橋真喜志（マキシ）
2位 MA2 3位 アスタロスの部品
チーム優勝：火野興産札ビラ攻撃チーム（社長ピカッ/アスタロス、運転手/アイヴィー、札タバ/ヴォルド）
2位 今井さんと愉快な部品達

◇第3回鉄拳4大会・10名
優勝：村上洋介（仁）
2位 和歌山シャオ 3位 スレバ

◇第1回KOF2001大会・15名
優勝：モミ（チャン、キング、ラルフ、チョイ）
2位 ボワソン 3位 たんも

◇第8回ガンダムDX大会・20名
優勝：チームW（マ・クベ大佐/ガンダム・Sゲルググ、マ・クベ少佐/ガンダム・Sゲルググ）
2位 ギガスブリー 3位 軍黒シヴァ軍カカシ

◇第9回ガンダムDX大会・28名
優勝：シヴァ軍（軍国のシヴァ/ガンダム・ゲルググ、ア/ガンダム・Sゲルググ）
2位 ユンとユリアン 3位 弁償ラーメン外伝チーム

◇第10回ガンダムDX大会・20名
優勝：FOK2001（キュウ/ガンダム、マ・クベ/ゴッグ）
2位 シヴァ軍幹部 3位 アンダーセブン

◇第11回ガンダムDX大会・20名
優勝：武神シヴァ軍（シヴァ軍隊長/ゲルググ、シヴァ軍大尉/ゲルググ）
2位 八頭身モナー 3位 ユンとユリアン

◇第12回ガンダムDX大会・22名
優勝：コミックス（シュウ/ガンタンク、シグルド/Sゲルググ）
2位 スターフォックス 3位 潜入ラーメン帰省隊

◇第1回Fレイヤー大会・10名
優勝：トリプルフィスト（アレン）
2位 アナコンダ 3位 ウズベキスタン兵

◇第2回Fレイヤー大会・12名
優勝：潰してなるものか（クレメンス）
2位 モンテ帰り@イユ 3位 新製品

◇第5回ヘビーメタル大会・8名
優勝：DEN（ファントム）
2位 ツヨボン

■チャレンジャー関大前店（大阪）

◇バーチャロン4大会 11/3・18名
優勝：へっぽこリン（テムジン、スペシネフ）
2位 勇者山イモ 3位 最強の挨拶

◇第4回ガンダムDX大会 11/4・16名
優勝：ソン・イイオ
2位 ツイン～ 3位 ヨユウ

◇第5回CvsS2大会 11/10・17名
優勝：ライデンJr.（ジョー、豪鬼、庵）
2位 前川 3位 イナバ

◇第5回ガンダムDX大会 11/11・16名
優勝：ハッチーフトスギ
2位 マ・クベ軍団 3位 栗林と組みたくなかったけど

◇第5回VF4大会 11/17・9名
優勝：ナダク（カゲ）
2位 黒猫改 3位 KDZ

◇第6回ガンダムDX大会 11/18・16名
優勝：タコヤキ・ヨユウ
2位 上司と下僕 3位 ちとう・ミラコナ

◇第1回KOF2001大会 11/24・20名
優勝：カッチミン（ラルフ、クラーク、リョウ、大門）
2位 ヒラタ 3位 シモセ

■チャレンジャー土居店（大阪）

◇鉄拳4大会 11/11・12名
優勝：新家泰生（仁）
2位 岡井淳

◇ガンダムDX大会 11/25・32名
優勝：小野田智佳臣&京響志虎
2位 奥出哲也&寺岡裕二

■アババ天神橋店（大阪）

◇第4回CvsS2大会 11/3・10名
優勝：つじっちょ（ロレント、サガット、リュウ）
2位 藤原 3位 Mr YAS

◇第2回ぷよぷよ通大会 11/11・8名
優勝：希未
2位 けい1 3位 YOS

◇第4回GGX大会 11/18・12名
優勝：非結 晶（ザトー）
2位 アクエリアン 3位 式神アグリッパ

第3回ガンダムDX大会 11/23・30名
優勝：サッカーボール（ガンダム・ジム）
2位 チームのんだくれ 3位 黒いスイソウ

◇第1回KOF2001大会 11/24・17名
優勝：フレディ（K'、リン、タクマ、クーラ）
2位 徳、家康 3位 ヌレ

◇ポップン7大会 11/25・8名
優勝：SJ・コタロー（1897pts）
2位 タケウチ 3位 ミヤ

■コスミックプラザABC（大阪）

◇鉄拳4大会 11/11
優勝：おらつー（李）
2位 マツモト 3位 スガ

◇侍魂Wトーナメント 11/17
優勝：DDD（狂死郎）
2位 NORI 3位 村正

■ネオステーション（奈良）

◇ストⅢ3rdランバト 11/24・12名
優勝：ダヤン・サン（ユン）
2位 タケシ 3位 新田

中国・四国

■スーパーヒーロー倉吉（鳥取）

◇VF4大会 11/18・10名
優勝：倉吉ミジンコ（ラウ）

■プレイシティキャロット島大前（島根）

◇第16回GGX大会 11/10・10名
優勝：バロック（紗夢）
2位 椿

◇第3回CvsS2大会 11/17・8名
優勝：H
2位 山崎

◇KOF2001大会 11/23・8名
優勝：三原

◇KOF2001大会 11/24・8名
優勝：吉村

■スペースV1 廿日市店（広島）

◇CvsS2大会 11/4・12名
優勝：にせうす（ルガール、モリガン、庵）
2位 ながいも 3位 しむら犬

◇ガンダムDX 2on2 11/11・20名
優勝：ギーゴの2軍
2位 ギーゴ兵 3位 アルティメットブレイン

◇第3回鉄拳4大会 11/18・9名
優勝：ちでぼり（ファラン）
2位 アブ 3位 なし

◇第4回VF4大会 11/25・8名
優勝：ちでぼり（リオン）
2位 ヒグチ1号 3位 キャラメルMEN参号？

九州・沖縄

■MAHODO（福岡）

◇VF4大会 12/1・10名
優勝：サイボーグG（舜帝）
2位 マルコメX 3位 青藍zo

■プラボ浦上店（長崎）

◇鉄拳4大会 11/24・22名
優勝：はちみつ（平八）
2位 マンマン9月号 3位 コロすけ～

◇KOF2001大会 11/25・31名
優勝：KEN（チョイ、ウィップ、大門、ユリ）
2位 M' 3位 焼えたろっち

◇ガンダムDX2on2大会 12/2・14名
優勝：宙域の心得
2位 ドム 3位 とりごや高校

■ゲームプラザ白山（熊本）

◇VF4トーナメントバトル・20名
優勝：ぼー（ウルフ）

◇ストⅢ3rdトーナメントバトル・24名
優勝：お宝イヤン二等兵（まこと）

◇GGX2on2・26名
優勝：準社員連合（香春/ジョニー、トン/ザトー）

北海道・東北

北海道

★麻生アミューズメントジアム
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
毎週日曜 12:00 ガンダムDX大会 ◆ルール当日発表
1/1～3 OPEN ビデオゲーム全台FREE PLAY
1/5 15:00 ギターフリークス6大会
◆バトルモードトーナメント戦
1/6 15:00 DDRMAX大会 ◆ルール当日発表
1/12 16:00 CAPCOM VS. SNK2大会 ◆ルール当日発表
1/13 18:00 VF4大会 ◆ルール当日発表
1/14 ------ 成人の日・メダルつかみ取り ◆新成人のみ
1/19 16.00 KOF2001大会 ◆ルール当日発表
1/20 15:00 ポップンミュージック7大会 ◆ルール当日発表
1/27 16:00 レトロゲーム無料イベント ◆KOF98など
1/28 18:00 鉄拳4大会 ◆ルール当日発表
※無料イベント以外は参加費100円

★札幌アミューズジアム
札幌市北区北6条西6丁目1-2 JR高架下 ☎011-281-3606
1/5 16:00 CAPCOM VS. SNK2大会
1/6 15:00 KOF2001大会
16:00 鉄拳4大会
1/13 17:00 VF4大会
1/19 18:00 ガンダムDX大会
1/20 16:00 鉄拳4大会
16:00 ストⅢ3rd大会
1/27 17:00 VF4大会 ◆すべて参加費100円、フリープレイ付き
毎土曜 18:00 バーチャロンフォース大会

青森県

★Free Way八戸店
八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612
1/12 21:30 VF4大会 The 4th 920CUP
◆3本先取のシングル&タッグトーナメント、100円

中部

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市還之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
1/11 20:00 第7回ストⅢ3rd「ブロッキング選手権」
◆参加無料、リーグ戦又はトーナメント戦
1/12 20:00 第6回鉄拳4大会「鉄拳祭」
◆参加100円、全キャラ使用可能、トーナメント戦
1/19 20.00 第1回KOF2001大会
◆参加費100円、全キャラ使用可能、トーナメント戦
1/25 20:00 第6回CAPCOM VS. SNK2統一王座決定戦
◆参加100円、グルーヴなど制限無し、トーナメント戦
1/26 20:00 第5回VF4大会
◆参加費100円、カード使用可能、トーナメント戦

★ゲームメイト
新潟市花園1-1-1 ☎025-248-6088
毎週木曜 19:00 KOF2001トーナメント大会
◆月間MVPを決めるポイント制。受付18時～同55分まで

★GAME's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
1/13 13:30 ガンダムDX交流大会
1/14 13:30 第37回GGXトーナメント大会
1/20 13:30 KOF2001トーナメント大会
1/27 13:30 兎-野性の闘牌-最強雀士決定戦

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737 http://www4.kiwi-us.com/~glad/
1/6 14:00 ガンダムDX大会 ◆先着24名
1/19 14:00 GGX大会 ◆先着24名
1/25 21:00 ZERO3 NIGHT大会
1/27 14:00 店員誕生日 鉄拳4大会

長野県

★レイディビートル
松本市中央2-1-10 ☎0263-39-4000 http://www1.odn.ne.jp/ladybeetle/
1/5 18.00 VF4格大会新春クリティカルバトル ◆トーナメント戦
1/6 18:00 ガンダムDX格闘大会 ガンダムファイト！レディーGO!

1/19 18:00 VF4ライト級大会
◆勝率50%未満限定大会（※100戦以上が条件）

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434
1/13 13:00 第6回ストZERO3大会
◆1時間前からフリープレイで練習可
1/27 13:00 第2回ガンダムDX2on2大会
◆サイド7内部1本勝負。ベスト8から2本先取の3本勝負

静岡県

★ミラクル静岡店
静岡市西中原町1-7-20 ☎054-284-0099
1/5 17:00 新春ミラクルダンシングステージ
◆恒例DDR大会。使用バージョン未定
1/13 19.00 第1回KOF2001大会
◆参加無料、トーナメント制

関東

群馬県

★プラボ前橋店
前橋市天川大島3-3-6 ☎027-223-7773
1/6 16:00 2002年VF初め！ ◆3本先取
1/13 16:00 鉄拳4王決定戦 2002年1st
◆3本先取、タイムリリース使用可
1/20 16:00 KOF2001マキシマムバトル ◆トーナメントバトル
1/27 16:00 バカ王選手権2002 1st
◆パカパカSPにおけるランダムパート&曲バトル

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234
1/13 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆GGX、KOF2001、鉄拳4,CAPCOM VS. SNK2等22時まで
1/20 12:00 音楽ゲームフリープレイ&大会
◆DDR&ポップン大会開催予定
※ガンダムDX大会も定期開催中!!

★大宮ビッグアップル
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234
1/20 13:30 第6回ガンダムDX大会
◆タッグ戦、GCNルールにて開催。敗者復活戦未定
※KOForVF4大会計画中。GCN杯に随時参加予定！

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
毎土曜 20.00 週末VF4大会
◆無料、30秒5本勝負。当日受付のみ（2時間前から）

★ゲームファクトリー マグマ川越店
川越市脇田町9-3 gasshi@nifty.com http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg.magma/top.html
1/27 12:00 PopnMusic7-ポップンは格ゲーです。
◆バトルモード基本の大会。女性の参加を強く希望！

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中嶋ビルB1F ☎0471-44-5597
1/1 13:00 新春フリープレイ
1/5 14:00 ストⅢ3rd大会 第2回「リザレクション」

1/13 14:00 ガンダムDX2on2大会
1/14 14:00 ヴァンパイアセイヴァーフリープレイ
1/19 19:00 第2回鉄拳4大会
1/20 14:00 KOF2001 GCN杯予選
1/27 14:00 ヴァンパイアセイヴァー大会
毎土曜 15:00 ガンダムDXランキングバトル
20.00 GGXフリープレイ
第2,4火曜 20.00 STGフリープレイ

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F ☎047-485-2235
1/13 16:00 CAPCOM VS. SNK2大会 ◆参加費無料
1/26 9:00 ゲームの日 ◆1時間300円でフリープレイ、13:00まで
1/27 16:00 KOF2001大会 ◆参加費無料

神奈川県

★POWER STICK
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1F ☎0467-43-3034 http://www.powerstick.net
1/27 14:00 第7回武闘会 ガンダムDXシングル大会
◆1/5から事前エントリー。参加費100円

東京

東京都

★GAME NEWTON
板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F ☎03-3558-9766
1/20 15:00 ストⅢ3rd2on2大会
◆チーム内同キャラ不可

★GAME-FK2武蔵小山
品川区荏原3-8-7 ☎03-3220-3402
1/27 15:00 第四回カレー杯VF4大会
◆先鋒、次鋒、大将の3キャラで対戦。2戦先取で勝利

★石神井公園 駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル2F ☎03-5393-6284
1/20 14:00 KOF2001大会
◆電話にて参加予約受付中。13時半までに集合。参加無料

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 ☎03-5330-8595 http://www.alpha-st.co.jp/
1/6 15:00 第1期1節KOF2001ランキングバトル
1/13 15:00 第3回ガンダムDX2on2大会
◆参加費無料。鹵獲モビルスーツ使用可能
1/20 15:00 第1期2節KOF2001ランキングバトル
1/27 15:00 ストⅢ3rdトーナメント大会 ◆参加費無料

★立川オスローゲーム第1店
立川市曙町2-3-2 高柳ビル2F ☎042-529-9093
1/1 10:00 ポップン7フリープレイ ◆17時まで
1/13 13:00 ポップン7トーナメント
◆100円、フリープレイあり
1/27 13:00 モンスターゲート大会 ◆詳細未定

★立川オスローゲーム第2店
立川市錦町1-4-27 オスロービル2F ☎042-528-1771
1/5 18.00 スパイクアウトFE1人用タイムアタック大会
1/6 18:00 ガンダムDX2on2大会
1/12 18:00 GGX大会
1/19 18:00 侍スピリッツ天草降臨大会
1/20 18:00 スパイクアウトFE1人用タイムアタック大会
1/26 18.00 GGX大会
1/27 18.00 ガンダムDX2on2大会

★立川ゲームオスロー5
立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎042-529-7837
1/1 10:00 ポップン7フリープレイ ◆17時まで
1/2 17:00 パカパカパッションフリープレイ ◆24時まで
1/3 10:00 DDRMAXフリープレイ ◆17時まで
17:00 DDR5thフリープレイ ◆24時まで
1/4 17:00 ガンダムトーナメント
◆200円。21時までフリープレイあり。5日も開催
1/5 17:00 VF4フリー対戦会
◆300円で対戦し放題、21時まで。12、19、26日も開催
1/20 12:00 第7回DDRガチンコトーナメント
◆参加費200円、フリープレイあり

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-30-16 1F ☎03-3220-3402 http://www5c.biglobe.ne.jp/~keycale/gio.html
1/6 11:00 ヒゲ店員上位入賞外したら全身タイツで罰ゲーム大会
◆第13回月例GGX大会。参加無料。コスプレはビミョ～
14:00 ドリルバカ一代！ 山下師匠とピットファイテル物語
◆第5回痛快GANGAN行進曲月例大会。参加資格：猛者のみ
1/20 14:00 ナジカとアイカでおなかいっぱい前原大会
◆キャリバー大会。いっちゃんさん冗談だと思ってる？
16.00 「ホタルいぢりは別腹」と前原店員大会
◆餓狼MOV大会。参加費無料
1/27 12:00 せっかくだから俺はこの(EX)ガンダムを選ぶぜ！
◆ガンダムEX大会。DXが買えなかったからじゃないよ。
13:00 マルチニ・メカフェッチなヒゲ店員のエゴ大会
◆第1回スパⅡX大会。Sサガット使用禁止！

近畿

京都府

★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上る大文字町302.303 ☎075-251-2520
1/8 19:30 VF4第五回昇格ランキングバトル
◆個人戦。要アクセスカード、同段・同級位の対戦中心
1/19 17:00 鉄拳4 やっと全キャラ出たね記念 シングル&3on3大会
◆シングル戦トーナメント&3on3トーナメント
1/20 15:00 第15回ストZERO3定例ランキングバトル
1/22 19:30 VF4第六回昇格ランキングバトル
1/26 17:00 VF4 VFRポイントランキング戦・第3回a-cho杯
◆個人戦
※イベント用HP. http://www.mars.sphere.ne.jp/my_fragrance/acho/

大阪府

★PLABO-AV'S
大阪市中央区難波5-1-60 なんばCITY南館2F ☎06-6644-2810
1/5 19:00 ソウルキャリバー大会 月間スーパートーナメント
◆シングル戦。受付18時から
1/19 19:00 ソウルキャリバー大会 月間タッグトーナメント
◆タッグ戦。受付18時から

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433 http://www.challenger-am.com/
毎日曜 9:00 BMⅡDX6th&ポップン7フリーイベント
◆片方600円、両方1000円で閉店までフリープレイ
1/1〜 9:00 VF4可名ゴジラに出演記念フリーイベント
◆500円で17時までフリー。30名。4、6、14、20日も開催
1/2 9:00 KOF2001鴻口可南改名記念フリーイベント
◆17時までフリープレイ、参加費500円
1/3 9:00 ガンダムDX新名は可名（かな）フリーイベント
◆17時までフリープレイ、参加費500円
毎土曜 19:00 ランバトガンダムDXKANAバリアー大会
◆2人1組のトーナメント戦（全9回）
1/6 17:00 鉄拳4鴻口可南改名→可名（かな）大会
◆トーナメント戦
1/14 17:00 KOF2001KANA新必殺技毛根ボンバー大会
◆トーナメント戦
1/13 15:00 ソウルキャリバーランキングバトル大会（全6回）
◆個人戦（基板）、チーム戦（DC）
1/20 17:00 ストⅢ3rd可名ゲッチャDVDに出演中大会

★チャレンジャー堺東店
堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎0722-23-9915 http://www.challenger-am.com/
1/20 17:00 第7回ガンダムDX大会 ◆2名1組トーナメント

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444 http://www.challenger-am.com/
1/9 9:00 オラタンVer.5.66フリーイベント
◆17時までフリー対戦可。参加費300円
1/18 13:00 ガンダムDXキャラ大会 ◆今回はグフ大会
1/24 13:00 スパⅡX大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072 http://www.challenger-am.com/
1/5 18:00 KOF2001大会
1/6 15:00 モンスターゲートイベントモード大会
1/12 18:00 ストⅢ3rd大会
1/13 18:00 バーチャロン4大会 by毒ガス団
1/19 18:00 VF4大会
1/20 16:00 ガンダムDX大会
1/26 18:00 KOF2001大会
1/27 18:00 バーチャロン4大会 ◆いずれの大会も参加費無料

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476 http://www.challenger-am.com/
1/13 18:00 第2回VF4大会 ◆トーナメント戦
1/27 17:00 第3回ガンダムDX大会 ◆2人1組トーナメント戦
※両大会とも参加費無料、最終締切16時まで

★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
1/7 16:30 第4回ガンダムDX大会 ◆二人一組
1/13 16:30 第7回KOF2001大会
1/14 16:30 第1回ドラムマニア5thMIX大会
1/19 16:30 第5回GGX大会
1/20 16:30 第1回キーボードマニア3rdMIX大会
1/26 16:30 第8回KOF2001大会
1/27 16:30 第2回ポップン7大会 ※すべて当日10時より受付

★コスミックプラザABC
寝屋川市早子町18-14 2F ☎072-823-1160
1/19 20:00 侍魂Wトーナメント
◆1位決定と順位決定トーナメントのWトーナメント戦

★ハイテクランドセガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1・2F ☎06-6645-7692
1/2 18:00 バーチャロン4大会「新春VO4祭り！」
◆4人1組チームリーグ戦。カード一人1枚、参加100円
1/6 15:00 GGX大会「続編まだか？ 2on2」
◆2人1組チーム戦、同キャラコンビ付加。参加費100円
1/13 18:00 ガンダムDX2on2「真ガンダムファイト〜ガチンコ編」
◆RX-78ガンダム以外の使用禁止！ 武器は異なること
1/14 15:00 CAPCOM VS. SNK2大会「フォーエバーSNK！」
◆SNKキャラ、S・N・Kグルーヴ以外使用禁止。参加100円
1/19 14:00 VF4全国大会 格闘新世紀大阪第2エリア決勝戦
1/20 ------- スパⅡX「キング・オブ・SSⅡX！」
◆1人3キャラ使用の3回勝負。SPキャラあり。豪鬼不可
1/26 15:00 KOF2001「ストーリー重視！ デフォルトチーム戦」
◆デフォルトチーム（主人公/ネスツetc）限定。参加100円。
1/27 15:00 バーチャロン4th関西対抗戦予選

兵庫県

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388
1/12 14:00 ぷよぷよ通大会
1/19 14:00 ガンダムDX大会
1/26 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会 ◆すべて参加無料

奈良県

★ネオステーション
大和高田市高砂町6-3 ☎0745-25-1610
1/12 14:00 ストⅢ3rdランバト7 ◆参加費100円
1/26 14:00 ストⅢ3rdランバト8 ◆参加費100円

和歌山県

★ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
1/12 19:00 CAPCOM VS. SNK2大会 ◆当日受付、以下同
1/13 19:00 KOF2001大会
1/19 19:00 オラタン5.66大会
21.00 VF4大会
1/20 19:00 ガンダムDX大会
1/26 19:00 GGX大会
22:00 ストⅢ3rd大会
毎金曜 ------- VF4ランバト ◆夜間催

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 募集人員 ●参加資格
●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送り下さい。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願いいたします。
〔郵送〕
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
（株）エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
〔FAX〕03-5433-7212
〔メール〕location@arcadiamagazine.com

今月のピックアップ！

MUZIC -the BEMANI convention of fate-

DDRとビーマニの巨大イベントが新年早々開催されるぞ！ DDRMAXとⅡDX6thのコアからライトな部分まで、すべての魅力を楽しめることができる総合イベントなのだ。ユーザー主催ながら、2日間に渡って盛大に開催されるぞ！ 1月12〜13日はこれだ！
【MUZIC -the BEMANI convention of fate-】
●DDRMAX Side（初日、二日目）
・Perfectを基準としたスコアアタック大会（事前登録必要）
・審査員採点によるパフォーマンス部門
・その他DDRを使ったネタもの企画あり！
●beatmaniaⅡDX Side(6th style)（二日目）
・時間制限ありの5コースをフリープレイ、各上位2名でトーナメント
●beatmania complete2 mix（二日目）
・battle + Randomのみのガチンコスコア勝負
【開催日時/場所】
1月12日 HAP'1 埼玉県さいたま市辻8-24-10
1月13日 AMスポット ZYX 東京都北区王子1-4-1
【主催者/問い合わせ先】
YsK-与作
Eメール■yosaku@ore.to
HP■http://ore.to/~yosaku/MUZIC/

中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉店
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255
1/13 20:00 VF4山陰最強決定戦（仮）
1/27 15:00 KOF2001大会

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8 ☎0852-27-6428
1/12 18:30 第18回GGX大会 ◆3本先取トーナメント
1/19 19:00 第4回KOF2001大会 ◆トーナメント
1/27 15:00 オラタンVer5.4大会 ◆3本先取リーグ戦

広島県

★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311 http://www.koue.co.jp/v1
1/12 16:30 第4回ガンダムDX大会
1/13 16:30 第5回CAPCOM VS. SNK2大会
1/19 16:30 第2回パワースマッシュ2大会
1/20 16:30 第2回KOF2001大会
1/26 18:00 第3回スパイクアウト大会
1/27 17:30 第6回VF4大会 ◆詳細はHPにて。参加費無料

香川県

★MAXプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333 http://www.fuuki.com
12/31 ------ 年越しカウントダウン祭
◆何かがフリー設定台に！ 制限時間あり
1/1 ------ 賀正企画プリクラ
◆店内シール機のどれかが1P300円に
1/3 15:00 新春ガンダムDX大会
◆二人or一人で参加受付。フリープレイもあり

九州・沖縄

福岡県

★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14-1F ☎093-695-0632
1/1 ------ 新春麻雀ホットギミック3大会
◆詳細は店頭にて告知
1/5 20:00 第3回VF4大会
◆3本先取トーナメント。参加100円
1/12 19:00 第4回MAHODO杯CAPCOM VS. SNK2大会
◆トーナメント。参加100円
1/19 20:00 第2回ガンダムDX大会
◆ジャンケンで軍・マップ選択、タイムアップ両者失格
1/26 19:00 第2回鉄拳4大会 ◆3本先取トーナメント。参加100円
未定 ------ 斑鳩ハイスコアアタック
◆詳細は店頭にて告知
1/14 18:30 店員と成人たちの焼き肉食べ放題・飲み放題大会
◆参加費4000円、受付18時まで。詳細未定
1/19 19.00 鉄拳4大会 ◆予選トーナメント&決勝リーグ、100円

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
1/6 14:00 ガンダムDX 2on2大会
◆予選トーナメント&決勝リーグ、参加費100円
1/13 14:00 KOF2001大会
◆トーナメント&決勝リーグ戦、100円

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711
1/12 20:00 GGX最終決戦 ◆予選〜決勝までリーグ戦で開催
1/19 20:00 KOF2001第1回大会 ◆予選リーグ後トーナメント戦
1/26 20:00 鉄拳4第1回チャンピオンシップバトル
◆当日枠勝者と歴代の優勝十準優勝者10名によるリーグ

鹿児島県

★クラブセガ天文館
鹿児島市千日町15-7 ☎099-224-6851
1/6 18:00 バーチャろんな人々（昨日の味方は今日の敵）
◆抽選でペアを組む2on2トーナメント戦

★セガワールド・ベイサイドプラザ
鹿児島市浜町2-2 ベイサイドプラザAビル1F ☎099-226-3906
1/3 16:00 ガンダムDX 1年戦争開戦日〜闘いの始まり編〜
◆2on2トーナメント。時間切れは残コストで勝者決定。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

23
Roughnecks/
DragonLEE（作文）G=ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
「なかよし」のフィギュアがいまだに[illegible]日々にトドメを刺したタンポポの新曲。泣きそうに[illegible]「プッチモニは女子向け、タンポポは[illegible]」という[illegible]にさらに自信を持つ。
Dragon@blue.[illegible]

ノスタルジーなんてとっくの昔に捨ててるよ。

年の瀬ですね。昨年の今ごろは何をしてたかというと…。ああ、ガンスパイクに熱中してたのか。そしてなぜか毎晩飲んだくれてノートパソコンやら友人多数をなくしたのも、この季節だったっけ（正直、スマン）。一年前のコトなんて正確に覚えちゃいないんだけど、一年後を予測するのも無理な話だ。まさか東京から大阪に転勤になるなんてねえ。

以前にも書いたけど、何つーか今さらながら「オトナになる」とはこういうことなのかなあ、と気付かせられたのが今年最大の収穫のような気がします。年齢を重ねるごとに失われていく情熱というエネルギー。情報だけではなく、実際に「離れていった」人たちを見ているが、そいつらの仲間入りをしつつある自分。分単位で毎日追われ続けていく仕事、それに反比例して加速していくビデオゲームへの興味。まあ「日本の大人がどんどん馬鹿になっていく」モーニング娘。の影響もなきにしもあらずですが。ビデオゲームに費やしていた思考の大多数を、あの13人の娘っコたちに奪われているのも正直なところで。（澄んだ子犬の瞳で）あいぼん脱退の噂って嘘だよね？　ね？

あまりにも身近にジョイスティックが溢れていた東京に比べて、今住んでいる場所は駅前に一軒のゲーセンも無いような場所。繁華街に行けばビデオゲームをやろうがプライズをやろうがメンテ不足で不快感に煽りをくれるばかりの場所で、ようやく見付けたマトモな店で遊べるんだったら「[illegible]」だろうと何コンの[illegible]であろうと輝かしく見えますって実際。モビルスーツによるチームバトル以外は閑古鳥が鳴いている対戦ゲームを横目にしながらオールドゲームコーナーへ。

3分かからずゲームオーバーになる『ガンフォース』や、パターン忘却によって脳細胞の死滅を十分痛感させてくれた『ライフフォース』を遊びながら、ふと思い出した。

「基板買ってまで遊ぶほどのモンでもないでしょ、昔のゲームって。久々に遊ぶから楽しいんであって、2～3コインも入れれば十分」こんなことを言われて酒の席で大暴れしたのも今じゃ昔の話だが（本当にスマン）、オールドゲームをよりどころとしている部分が確実にあった自分にとって、久々の再会を心から喜べない自分には少し驚いた。

不自由を楽しむ余裕がなくなっていたのだ。

昔と今のビデオゲームを比べると、ハッキリ言える違いが一つある。プレイ中の快適さと、それに反比例したプレイ時間の短さだ。ビデオゲームは確実にプレイヤー側へ歩み寄っているのに、それを長い時間享受できない現実。それを少しでも引き伸ばそうとしてきたプレイヤーたちの情熱あるいは死体の上にビデオゲームの歴史があるとすれば、まともに遊ぶ情熱も、ノスタルジーを感じるまでプレイを続けられるスキルも無い俺がオールドゲームに触れるのは、ある意味矛盾している。

アルカディア1月号に掲載された「レイディアントシルバーガン」の記事は非常に興味深く読ませていただきました。常日ごろからビデオゲームの世界観よりも制作者自身の世界観に興味があるDragonとしては、ちくしょうヤラレタッて感じ。破滅と再生、そして再び破滅へと至るサイクルをあまりにも悲観的な輪廻と言う人もいるけれど、今の自分にとっては非常に心強い理論でしたよ。今さらシンジ君じゃないけど「でも…好きになれるかもしれない！」

巡り巡って、再びビデオゲームに情熱を注げるようになるとき、その対象がオールドゲームでないことはハッキリした。自宅に基板と筐体そろえて楽隠居ジジイになるって夢見たことはあるけど、そんな先のことなんて予測つかねえよ。

皮肉なことにアーケードゲーマーが一番顕著だが、消費することしか能がないってことは、消費することに対して一番シビアな姿勢でいるってことだ。

心躍らせて当方の財布から金を巻き上げる最新のタイトルはまだか？　そんなことを考えている年末の日々です。

えー、とりあえず来年の目標は「グチ書いて原稿料もらえるんだからイイ身分ざんすね」とヒコロウさんから言われないようにすること。忘れんなよ・俺

でも……好きになれるかもしれない！

編集者談！ とにかく原稿が遅い。2002年の目標は原稿を早く仕上げるってことだ。一般論として「原稿が遅くなってもクオリティが上がる」ことと「遅くなってチェックやリライトが行き届かずクオリティが下がる」という比率は2：8だ。元編集長であれば、そのあたり分かっているだろ～が！　ということで、2002年の当コーナーはハイクオリティでお届けします（断言予告）。

新春2002年賀状

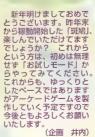
今年もさまざまなメーカーから頂いた年賀状。この年賀状を、読者の皆様に抽選で各一名様にプレゼント！　巻末の応募ハガキに、欲しい年賀状の番号を書いて応募してね。

参加メーカー　アークシステムワークス／アトラス／アミューズメントヴィジョン／アルトロン／アルファ・システム／カプコン／グレフ／ケイブ／コナミ／コナミマーケティング／彩京／サミービック／セガロッソ／セガ未来研／タクミコーポレーション／トレジャー／ナムコ／ノイズファクトリー／バックエアリアル／ヒットメーカー／フウキ／ワウ エンターテイメント　※コメントともに敬称略

アルファ・システム

明けましておめでとうございます。去年は「式神の城」を、多くの皆さんにプレイしていただき、とても嬉しく思っています。今年も皆さんに楽しみを与え続けるべく、頑張っていきたいと思っておりますので、今後ともよろしくお願いします……って、次回作るんでしょね？
（企画　NAOKI）

彩京

新年、明けましておめでとうございます。心のバイブル彩京です。なんと今年は、あの『G-taste』キャラが大暴れしちゃいそう。どんなゲームかはまだひ・み・つ!!　発表まで妄想プレイで楽しんでね。ところで皆さん、麻雀の予習復習は、よろしい？
（開発スタッフ一同）

カプコン

どうも、あけましておめでとうございます。昨年は、『機動戦士ガンダム　連邦vs.ジオン』シリーズを盛り上げていただいて、どうもありがとうございました。今年もカプコンは、ますますアーケードでも躍進していく予定ですので、よろしくお願いいたします。
（広報　永井）

トレジャー

新年明けましておめでとうございます。昨年末から稼動開始した「斑鳩」、楽しんでいただけてますでしょうか？　これからという方は、初めは無理せず「お試しモード」からやってみてください。これからも、ゆっくりとしたペースではありますがアーケードゲームを製作していく予定ですので今後ともよろしくお願いいたします。
（企画　井内）

ゲー事典　メーカー年賀状が欲しい人は、210ページのアンケートハガキに必要事項を記入の上、プレゼント欄に欲しいイラストの番号を書いて送って下さい。

ワウ エンターテイメント

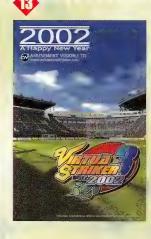
明けましておめでとうございます。新年の幕開けですね。
今年が犬年なんてラッキーだわ〜。『犬のおさんぽ』狙い通りじゃん。……担当者の思い込みにより、作ってしまった犬の年賀状。そういう経緯でございます。キュートなデザインだということでお許しください。
えーさて、2002年のWOWですが、去年はヴァンパイアナイトから始まりましたが、今年はルパン三世で幕開けです。もし、お暇なお正月を迎えそうな方々！　ぜひとも『ルパン三世 The shooting』をエンディングまで見てください！　最後のマモーはいいですよ〜（誌面でも攻略されているはず）。
そんなわけで、今年も応援よろしくお願いしますっ！
（広報担当　山田）

セガ・ロッソ

明けましておめでとうございます。今年はセガ・ロッソにとって大爆発の1年です。
まずは皆さんお待ちかねの「頭文字D」が発売されます。今からプレイできる瞬間を楽しみにしている方も多いのでは？　絶対に、期待は裏切りませんよ!!　そして、その後にもタイトルがいくつも控えています。バラエティに富んだラインナップで、皆さん驚くこと間違いなし！　2002年は、セガロッソが旋風を巻き起こします！
（広報　小林）

ヒットメーカー

明けましておめでとうございます。今年もヒットメーカーは、名前に恥じない"ヒットゲーム"を皆さまにお届けするべく、社員一同精進してまいりますので、ご期待下さい!!
昨年末より絶賛稼働中の『電脳戦機バーチャロン フォース』や『ダービーオーナーズクラブII』、『パワースマッシュ2』もよろしくね！
（企画　プロデュース部　山下信行）

アミューズメント ヴィジョン

明けましておめでとうございます！　2002年はサッカー年。どこもかしこも、きっとサッカーで盛り上がること間違いなしですね……ということで、AV発年賀状もサッカー一色です。2002年もゲームファンの皆さんに楽しんでもらえるような、熱く、そして気持ちのいいゲームを生み出していきます！　応援よろしくお願いします。
（広報担当　大音師）

ゲー事典　メーカー年賀状が欲しい人は、210ページのアンケートハガキに必要事項を記入の上、プレゼント欄に欲しいイラストの番号を書いて送って下さい。

セガ 未来研究開発部

新年明けましておめでとうございます。本年もよろしくお願い致します。さて、『シャカっとタンバリン！超POWER UPチュッ！』は、プレイしていただけましたか？ビギナー・協力モードはいかがでしたか。エッ！　もうやり込んだ!!　それでは、裏を大公開!!　といきたいですが、その前に隠し曲を公開します。年末年始のプレゼント、みんな誘ってやってね。おとそ気分でもう一丁、ついにPS版シャカタン来春発売、ビックリ企画で欲しくなること請け合いです。お楽しみに!!

（未来研究開発部　近野）

ナムコ

明けましておめでドン！　「太鼓の達人2」を応援してくれるファンの皆さんに、お礼を申し上げるドン。長嶋監督は引退してしまったけれど、『太鼓の達人2』はまだまだ現役稼動中！　今年もよろしくお願いするドン！

（『太鼓の達人2』主演兼広報の和田どん）

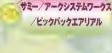
にせんにねん、はっぴーにゅーいやー！　はじめまして、もじくんです！ことばのパズルもじぴったん、あそんでくれてるかなー？おとしだま、かどまつ、おせちりょうり、こままわし、はつゆめ……おしょうがつのことばもたくさんつくってみてね！

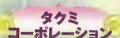
（『もじぴったん』かいはつちーむ）

皆さんの期待以上の製品をお届けできるよう頑張りますので、よろしくお願いします。

（『ソウルキャリバーII』開発スタッフ一同）

皆さま、2001年は大変お世話になりました。ようやく発表できた「GGXX」を皮切りに、2002年は「GGXX」に始まり、「GGXX」で終わるよう頑張りますので、よろしくお願い致します。今回は年賀状製作に特別参加して下さった（有）ピックパックさんの作品に注目!!
（営業部　竹中）

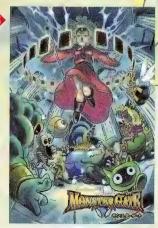
29 30 31 32 33

新年明けましておめでとうございます。振り返ってみると、昨年はゲーム業界にとって激動の年となりました。「ゲームがつまらない」そんな言葉と共に、ゲーム離れが進んだという現実があります。そんな厳しい情勢の中で、我々が取るべき道はただ一つ。ゲームでしか味わえない楽しさを追求し、皆さまに喜んでもらえるゲームを作り続けること。2002年のビデオゲーム業界が盛り上がるよう精一杯がんばります。応援をよろしくお願い致します。
（広報担当）

34 35 36 37 38

明けましておめでとうございます★ポストペットファンファクトリーのオープニングイベントも無事終了し、全国のクレーンゲームで遊んでいただけるようになりました。タイトーは今年もどんどんいろんな事に挑戦していきたいと思いますので、応援をお願いします！
（広報　ミウ）

タクミコーポレーション

新年明けましておめでとうございます。昨年は「ナイトレイド」など、おなじみのシューティングはもちろん、「ねんど玉パズル　お天気ころりん」をリリースし、シューティングだけでなくパズルにも挑戦いたしました。本年度も「タクミはシューティングだけちゃうで～！」をスローガン（!?）に、さまざまなジャンルに挑戦していきます。ご声援よろしくお願い致します。なお、2002年度新作は鋭意開発中。乞うご期待！
（商品企画課　藪本）

39 40 41

新年明けましておめでとうございます。旧年中は大変お世話になり、誠にありがとうございました。皆さまのお力添えにより、おかげさまで『モンスターゲート』もご好評いただき、重ねて御礼申し上げます。これからも皆さまと一体になって、この『モンスターゲート』がより一層の進化を遂げられるよう頑張ってまいりますので、本年も相変わらぬご支援をよろしくお願い申し上げます。
（プロモーション担当　横山）

アトラス

HAPPY NEW YEAR！ 12月14日発売の「ドリームステーションラブモノグラムバージョン」今、お姉ギャル、お嬢ギャル、個性派ギャルの間で大人気のモノグラム。オリジナルモノグラムも、らくがきモノグラムも自由自在。一度プレイしたらまた撮らずにはいられない。特徴的ならくがきも必見！必聴！思わず大爆笑!! 9ショット撮って、3ショット選んで、全部にらくがき出来て、さらに高画質。もう、タダのプリクラじゃない……。この年賀状の女の子のカーテンが目印！2001年最初のショットはぜひドリステ モノモノで。

（広報　林野）

ケイブ

新年おめでとうございます。毎度ご無沙汰しているうちに、また新しい年が明けてしまいました。ゲームセンターに貢献できるネタに寂しい今日このごろですが、今年もファンの皆さまに喜んでいただけるよう頑張りますのでよろしくお願い申し上げます。

（開発本部　上村）

ノイズファクトリー

新年明けましておめでとうございます。忙しい2001年でしたが、2002年は、さらにいろいろと起こる予定です。昨年よりも良いゲームを作っていきたいと思っております。よろしくお願い申し上げます。

（Mr流＆社員一同）

フウキ

明けましておめでとうございます。今年はGBAでパズルRPG「妖怪道」を出す予定です。楽しみにしていてくださいね。今年もよろしくお願いします。

（広報担当）

グレフ

新年明けましておめでとうございます。有限会社グレフです。昨年中は「どきどきアイドルスターシーカー」を御愛顧いただき誠にありがとうございました。今年は、早速1月31日に「どきどきアイドルスターシーカーRemix」がDCにて発売されますので、ひとまずそちらの方をよろしくお願い致します。もちろん業務用の方もポチポチやっていきますので、気長にお待ちいただけると幸いです。

（社長　丸山）

ゲー事典　メーカー年賀状が欲しい人は、210ページのアンケートハガキに必要事項を記入の上、プレゼント欄に欲しいイラストの番号を書いて送って下さい。

シューティングの決定版!!

THE KEISATSUKAN2

ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル

TM ©2001 KONAMI

プレイヤーの動きに合わせて、ゲーム中の視点が変化するモーションセンサー搭載！ 「よける、かくれる、のぞき込む」というさまざまなアクションを駆使して、リアルな銃撃戦に挑め!!

Text：伊勢猫

発売時期	稼働中
ジャンル	体感ガンシューティング
操作方法	ガンコントローラー＋モーションセンサー
メーカー	コナミ

ゲーム画面の見かた

①：残り時間
ゲームのプレイ継続可能な残りタイム。

②：階級
ターゲットを撃つと上がっていくランク。一定の階級に達することでボーナスあり。

③：経過時間
全ステージを通しての合計プレイ時間。

④：残り弾数
各キャラクターが使用する銃の弾数。物陰に隠れると補充（リロード）される。

⑤：残りライフ
攻撃を受けると－1ライフ。タイムがすべて無くなっても、ゲームオーバーに。

⑥：ターゲットサイト
ターゲットとなる敵キャラに表示されるマーク。物陰や手前に出る民間人や同僚などを誤射しないように注意すること。

⑦：回避マーカー
敵弾などを回避可能な方向を示すマーク。回避すれば、リロードも同時にできる。

STORY

急増する暴力団犯罪。
日本各地で着実に力を伸ばしている組織勢力。
そんな中、全国都道府県警察が指定暴力団「極道会」との激烈な銃撃戦が展開される。
また今回の一連の事件に、香港マフィアまでもが絡んでいるとの情報あり！
その裏には、なんと意外な黒幕が!!

警察官

単発タイプ　5発
基本性能は警察官と同等。リボルバータイプの支給品、5発装填のニューナンブを装備する。

婦人警官

単発タイプ　5発
前作でもお馴染みのニューナンブを装備した警察官。装填弾数が少ない反面、リロードは速い。

犯罪撲滅を目指し「極道会」を検挙せよ!

演出面も強化されて香港映画さながらのアクションシーンも盛りだくさん！

『全国大追跡スペシャル』は、前作『ザ・警察官　新宿24時』の分かりやすい基本ルール＆モーションセンサーによる、全身を使う操作方法は踏襲しつつ、ゲーム内容を大幅にパワーアップ！　中でも注目したいのは、婦人警官や特殊部隊など、装備の違う4人の中から、キャラクターを選択可能になった点。キャラごとに弾数や射撃タイプなど異なった特徴を持つので、自分に合ったタイプを探してプレイしよう！

各ステージのボス：各ステージのラストには、都市専用のボスキャラが登場する。どれも特徴的な攻撃方法でプレイヤーを攻撃してくるので、十分に注意しながら検挙していこう。
●パワーローダー（札幌）：動きは鈍いが、主犯格の身体が隠れているので狙いづらい。●ショベルカー（新宿）：ショベルカーを自在に操るボス。アームの動きをよく見ていこう。

アジアの玄関口、中洲。時折現れる人質に注意しながら的確に狙い撃ちを決めろ！

博多 HAKATA

欲望渦巻く、北の国。極寒の地を舞台に、最後はパワーローダーとの死闘が!!

札幌 SAPPORO

6つの都市で繰り広げられる大追跡！

ステージ構成もパワーアップ！　全国各地に散らばる暴力団の拠点を選んで、好きなステージからスタート可能になったぞ!!

新宿 SHINJUKU

眠らない街、歌舞伎町。暴走車両の波をかわして、犯罪者を検挙せよ!!

KOBE 神戸

異国情緒あふれる港町、神戸。中華街に現れた謎のチャイナドレスを追え！

OSAKA 大阪

巨大歓楽街、ミナミ。強奪されたヘリコプターの攻撃に注意しろ!!

名古屋 NAGOYA

日本の大動脈、名古屋。観光バスを占拠したバスジャック犯を、うまく狙い撃て！

目指せ！警視総監!?

階級	ボーナス
巡査	
巡査長	タイム+5
巡査部長	
警部補	タイム+10
警部	
警視	ライフ+1
警視正	
警視長	ライフ+3
警視監	
警視総監	ライフ+5
スーパー警視総監	ライフ+100

　ステージ上に設けられた「銃撃ポイント」をクリアしていくことで、図のようにランクアップする階級。その仕組みは意外にシンプルで、各3ポイントをクリアしていくと階級がひとつアップする。ただし、無関係な民間人や同僚の警察官などを誤って撃つと……、一階級降格されてしまうので要注意！

　一定の階級に到達した時点で、ボーナスポイント（タイムorライフ）をもらえるので、誤射に注意しながらプレイしよう。

刑事

単発タイプ　8発

濃い見た目に反してバランスが取れたキャラ。装填弾数も8発と多いので、初心者にオススメ。

特殊急襲部隊

連射タイプ　12発

装填弾数が最多の12発で、連射も可能。リロードに時間がかかる点と、連射による誤射に注意。

インプレッション 日ごろ、運動をしていないと、筋肉痛確定の運動量。遊びながら運動不足も解消できて一石二鳥かな？

刑事課

●チャイナドレス（神戸）：単発のピストル攻撃で、射撃精度と弾速＆動きが素早いボス。●ヘリコプター（大阪）：上空から突然の奇襲攻撃。地上とのコンビネーションに注意！
●バスジャック（名古屋）：観光バスの窓から見え隠れするので、タイミングを合わせて。●人質ボス（博多）：一般市民を盾にしているボス。人質を誤射しないように注意しよう。

遊びながら、ちょっと頭の体操してみない??

ことばのパズル もじぴったん™

仕掛けいっぱいの色々なステージを楽しんで、たくさんの言葉を発見しよう。言葉が出来たときにチラッと開く辞書を見ているだけで、知らない単語がいっぱいあって面白い。シンプルだけど奥が深く、文字の連鎖まで考えてると、候補ありすぎで夜も眠れなくなる？

Text：関屋

操作説明

「えらぶ君」の中から文字を決定し、レバーでフィールドの置きたい場所へ運んで、再びAボタンを押して置こう。

クロスワード風のパズルゲームなのだ

勝手におにぎりステージと呼ばせてもらう。めちゃめちゃおなかが減ってきた！

これも食べ物ネタ。そのステージに関係する言葉が並んでいる。選択肢も、

「もじぴったん」は、文字を置いていくだけの、とてもシンプルなパズルゲーム。一見クロスワードパズルに似ているけれど、実はちょっと違う。自由度が高いもじぴったんならではのゲーム性・ギミックもあり、ステージも多種多様に富んでいる。単純なだけに奥が深く、ハマリ度はかなり高めだぞ。

何と言ってもすごいのは語彙の多さ。76500（ナムコ百）語も収録されていて、割と適当に配置しても、言葉として反応してくれるのだ。想像と全く違う言葉に解釈されたり、言葉の豊富さに思わずツッコミを入れたくなるほど。

120ものステージには、テーマを持たせた形も多く、「ラーメンステージ」や「おにぎりステージ」などもある。ステージ選択時にそのステージを言い表した一文が表示されるのだが、これが妙にシュールで、ぷっと吹き出しそうになる。

まずは基本ルールをちゃんと理解しよう

1 えらぶ君でもじを選択

文字を持っていないときは、カーソルがえらぶ君に合っているので、この中から文字を選択しよう。レバーを上下することで文字を送れ、Bボタンを押しながらだとページをめくれる。

2 マスにもじを置く

文字を置くときは、必ず上下左右のどこかに文字が無いと置けないので注意。二文字で単語を完成させるのが基本だ。上下左右で意味がつながれば、コンボになってノルマ達成も早くなる。

3 ノルマを達成してクリア

ステージによってそれぞれノルマがあり、これを達成すればステージクリア。ノルマには数多くの種類があるから、すべて埋めるのか、いくつ作るのかなどを勘違いしないように。

これが基本ルール

文字を選んで置いて言葉を作るだけのシンプルなルール。言葉は二回以上同じものを作っても、ちゃんと作った数にカウントしてくれる。

しかし、ステージによって達成しなければならないノルマが異なることに注意しよう。「すべてのマスをうめろ」「ことばをあと○個作れ」など、ノルマの内容によって文字の置き方も変わってくる。そして、一度置いた文字は制限時間内であればキャンセルボタンでいくつでも戻すことができる（ひとりでパズルのみ）。行き詰まったら、ちょっと後戻りして考え直してみよう。

もじぴ事典

ひとりでパズル

一人プレイ専用モードは、「かんたん」と「ふつう」に分かれていて、初プレイの人は「かんたん」を選ぶことをオススメする。最初は物足りなく感じるかもしれないが、中盤から急に歯ごたえが出てくる。「かんたん」は全5面、「ふつう」は全6面。「かんたん」の後半に出現する面は「ふつう」の前半面と共通しているぞ。

それではさっそくステージセレクト

ステージの通し番号

この中からレバー上下でステージセレクト

くりあ条件を見て選ぼう

これがステージの難度を表す

ステージ選択は「くりあ条件」をよく確認して選ぼう。難度の目安として星の数が難しさを示している。左の四つのステージはランダムで選ばれるが、違うステージを選べる裏技もあるとか??

多様なギミックを利用しよう!!

ひとりでパズルは、いろいろな仕掛けに満ちあふれている。どんなものがあるかというと、文字を置くとフィールドが90度や180度に回転するマスや、文字を置くと移動するマスなどだ。ステージ最初では、この仕組みを何となく使っていてもクリアできるが、先のステージへ進むほどノルマも厳しくなるのでよく考えたほうがいい。これらのマスに文字を置くときは、その後にフィールド全体がどうなるかを想像して置くように気を付けよう。

[illegible]のステージ。置いた[illegible]

[illegible]移動するマス。うまくマス同士をつなげれば・・・

数多くのステージを楽しむ一人プレイ専用モード。文字をばんばん置きまくって、目指せ全面クリア!

クリア条件をしっかり把握しよう

それでは、具体的にクリアするためのノルマにはどんなものがあるのか、ポイント攻略と共に見ていこう。ここで取り上げたのは代表的なノルマで、ほかにもたくさんある。

[illegible]

このノルマは、星印が付いたマスをすべて文字を置いて埋めるというもの。このステージの場合は、フィールドの右下からスタートするのでまずは星印のマスがある左上目指して言葉を広げていこう。

「ー」がたくさん出てくるので、これを使えるように意識して文字を置いていこう。

すいかをつくれ

「すいか」という単語を必要な数だけ作るというノルマ。すいかを構成する文字が出てきたら、周囲に必要なマスが空いているかどうかを確認して文字を置こう。たねに分断されないように注意!

必要な文字が出てくるまで、先ずは要らない文字をマスに置いて使いまくること

「る」がつくことばをつくれ

これもよくあるパターン。右側に並んだ「る」を使って文字を作るのだが、ノルマの数の方が配置された「る」の数よりも多い。なので、同じ「る」を二回、三回と動詞に入れ込んで使おう。

写真のように「える」から「みえる」というように引き伸ばして動詞を作るのがコツ。

すべてのマスをうめろ

これも主要なノルマの一つ。特にこのステージはマスと文字の数が同じなので、きっちり使い切らなければならない上、選べる文字に制限があるのだ。最後の方に「ー」をためないように使っていこう。

最後の方で単語が作れなくなったら、迷わずBボタンで戻してもう一度置き直そう。

ふたりで対戦

マスの数で相手と競う、対戦モード。

やっぱり最初はステージセレクト

「ふたりで対戦」モードでも、最初にやることはステージセレクト。ステージの系統によって四つずつに分かれているので、レバーで送ってステージを選択しよう。だだっ広いステージは相手とのマスの取り合いが熱い! 狭いステージは閃きでどんどん文字を置いてマスの数を稼ぐなど、ステージによって攻め方も変わってきそうだ。

多く埋めた方が勝ち!

対戦のルールは、二人で二色に分かれてそれぞれマスを埋めていき、最終的に埋まっているマスの数で競われる。相手が置いた文字を利用して言葉を作ることで、自分の色にしてしまうことができる。積極的に相手が作っている辺りに文字を置きにいくのもいい。また、置いた文字が連鎖している間は次の文字を置けないので、その間は待つしかないので慌てずに。

最後には、相性診断が行なわれる。作った単語で、ビックリな診断結果が!

相手が埋めた色も、文字を置いて言葉にして奪ってしまおう!

こんなステージなら、手早くひとつの島を埋めてしまうのも手

いんぷれっしょん

上から順番に文字を消費していくので、下の方まで来て「[illegible]」や「ぱ」なんて使いにくい文字を持ってきてしまうとうろうろしがち。特に対戦の時は、まぐれ当きが期待できない文字は無視した方がいいよ。本作は一人用で考えるのも、対戦で盛り上がるのも面白いゾ。

もじぴ事典

[illegible]けない[illegible]、つい邪魔に感じがちな「ー」の[illegible]。しかし、「エー」「ビー」「シー」といった具合にアルファベットを作れば簡単に消費できる。[illegible]いった[illegible]で作れる[illegible]も多い[illegible]

BEAT♪MAXIMUM

下っ腹が熱くなる、この冬一番のミュージックコーナー

担当：よしおズ(一人)

発売と同時に人気大沸騰！　一瞬たりとも台が空かない人気っぷりに、お店の人も嬉しい悲鳴とか！（本当）そんなこんなで、2002年に幸せ運ぶ『ポップンミュージック7』、今月も楽しく明るく元気よく行ってみましょう！

Yunta

誰もが頭を悩ましているであろう、デスレゲエの登場キャラであるユンタ。その風貌から、ジャムおじさんとの関係が気になるところ。

Yang-Yang

新ジャンル「京劇」にて、中華アクションをふんだんに見せてくれる元気なモンキーボーイ。得意演目はもちろん西遊記!?

PePe

ペンギンながらも（？）司祭の貫禄十分といった面持ち！　アンセムの荘厳な響きの向こうに、彼は何を見つめるのか……って、何も見てなかったりして。

Cookie

好きになったら一直線！　恐れ知らずの元気よさが、彼の一番の武器なのだ！

「7」を賑わす噂の新キャラ、堂々公開しちゃいます！

Sebas★chan

彼の後ろで響くのは"聖剣"の名を持つ雄大な曲。さあ、一緒に神話の世界へと旅立とう。おやつは300円まで……ってそりゃないっしょ。

Peetan

コロコロとした可愛い動きを見せてくれる、サーカスの人気者なのだ。でも、見ているこっちがヒヤヒヤする場面もあったりして……？

Prince M

グラムロックの艶やかな調べに乗って、浮遊感たっぷりのたたずまいを見せてます。実はこのシリーズって王子さま多いよね。

Zizz

その手に手繰る妖しの糸は、人々の命運を意のままに導くのか――って、実は"めばえ"を操っていたのはこの麗人だったの!?

Murasaki

新ジャンル"昭和歌謡"で、情念溢るるパフォーマンスを見せてくれる彼女。手に持つエレキの腕もなかなかのものとか。

ゲー事典　ポップンが好きで好きでしょうがなくて、悶々とした日々を送っているっていうアナタに朗報！　アルカディアでは、ポップンミュージックをはじめとした、音ゲー全般の記事を書いてくれるライターを募集しているぞ！　本誌で連載している「ビートマキシマム」や「ポップンな関係」でのインタビューなどなど、お仕事は盛りだくさん！（続く）

ここではみんながパーティーの主役！
ニューウェーブ、
巻き起こしちゃいましょう！
rizette
2002年アルカディアー押し眼鏡っ子との呼び声も高いリゼットちゃん。清純さと元気のよさが同居したアクションの数々に、おいちゃん感激じゃあ。
Teruo
印象的な外見と、繊細な内面を併せ持つ彼は"J-オルタナ"で登場。歌詞の内容とキャラクターが、上手い具合に重なっているのです。
Nina
オトナの雰囲気を漂わす彼女には、クラブジャズの落ち着いたリズムが良くお似合い。趣味は写真を撮ることらしいです。
Sanday
地球外生命体？ ロボット？ そんなことは関係ない！ ポップンパーティは楽しければ全然オッケー！ 音楽はすべての垣根を越えるのです。
YOSHIO
出た！ 覆面のジャージ忍者！ 忍んでいるようで忍んでいない、妙に哀愁漂わす彼の活躍を、テレビの前のみんなも応援しよう。
Kagome
本誌読者コーナーにも、もりもりとイラストが送られてきてます！ 今のところ「7」の人気NO.1キャラは彼女かも。
Mac
手にはウクレレ、首にはカメラ。ハワイに観光旅行で訪れた彼はリンゴのマック。スティールドラムの音色と共に、南国休暇を満喫しましょう。
NANCY
どんなに落ち込んでいる人も、彼女の元気いっぱいのチアリーディングを見れば、たちまち元気120%マキシマになるのでぇす！
バラエティの豊かさには
自信アリ！
魅惑のニューカマー!!
WALKER
普段は書物を手に知的な雰囲気の紳士ですが……その宇宙的リアクションはゲーム中で確認すべし。
shălăh
インドネシアの伝統とトランスミュージックの融合、それが彼女の魅力のひとつ。優雅な神秘のダンスも必見なのです。
やっぱり、自分がプレイするときには、お気に入りのキャラを使いたいよね！ もう知らない人はいないと思うけど、モードセレクト画面で「黄色」ボタンを押すと、キャラクターセレクト枠が出現して、好きなキャラクターを選ぶことができるよ。この時に緑ボタンを押せば「2Pカラー」も選ぶことが出来るので、普段と気分を変えたいときに選んでみるのもいいかも!?
ゲー事典
人気のポップンミュージックの紹介や攻略を始めとして、本誌に登場するいろんな音ゲーに関わってもらうので、意外にやり応えのあるお仕事だよ。「こういう記事があったらいいのに」とか「こんな企画はどうかな?」というアイデアがあるアナタ！ 今回の音ゲーライター募集にふるって応募してみてはいかがかな!?（続く）

BEAT MAXIMUM
気分一新？
おなじみポップン
レギュラー陣！
pop'n music 7 seven
©2001 KONAMI
「7」には魅力溢れる新キャラクターが続々登場しますが、ポップンパーティーの常連たちも黙っちゃいない！ 怒涛の新曲を引っさげて、彼らもパーティーに殴りこみDA！
MZD
誰が何と言おうと"ポップンの神"！ 意外と面倒見のいい彼は、今回もリミックスナンバーを担当。ライブモニターにはユーリの姿も！
Poet
またまたちょっぴり成長した(?)ポエットは冬服ver.で登場です。彼女が奏でる音楽は、まさにすべてがハッピー・ミュージック！
常連キャラも久しぶりのキャラも、
足並みそろえてレッツグルーヴ!!
pretty
お久しぶりの登場です。今回は小物も増えていい感じ。リアクションもさらにラブリーになってますよ。
RIE♥chan
おめかしして再登場のリエちゃん。今回の新曲の中でも、可愛らしいアクションを見せてくれるよ。
Ash
2001年度アルカディア大賞キャラ部門でも大健闘を果たしました！ 新曲「サムライシンドローム」も絶好調。
Cyber
JUDY
今回のジュディはローラーガール！ ゲームボーイ版の"サーフィン"が好きだった人は、サーフロッグお薦めです。
ノーマルやチャレンジ、エキスパートではどのキャラクターを選んでも差がないけど、対戦専用の「バトルモード」では、それぞれのキャラクターに「強さ」が設定されているんだ。この「強さ」によって、相手におじゃまポップ君を送った時の威力が変わってくるので、対戦のハンデ調整などを決めるときの参考にしてみるのもおもしろいよ。
ゲー事典
18歳以上（学生さんは不可）で東京近郊にお住まいの方、日中に自由な時間を取れる方ならどなたでも応募できるので、「ぜひともアルカディアで音ゲーの記事を書きたい！」というアナタは、履歴書と「自分が本誌で展開したい記事」と「音ゲーへの思い入れ」を800字ほどにまとめて、アルカディア編集部まで送って下さい。
ARCADIA 150

みんなが大好きなあのキャラたちも、装い新たにカムバック！

Mary

初代ポップンからすっかりお馴染み。とっておきのステップで、今回もノーマルモードを案内してくれるぞ。

BAMBOO

21世紀になっても、漲るアフロに曇りなし！ エキスパートモードのナビゲートは、バンブー様にお任せなのだ。

the KING

ポップン界最大の伊達男（本当）キングの兄貴は今回も大ハッスル！ その男っぷりにメロメロになっちゃいそう!?

もはや恒例のお楽しみ！？

PROJECT A

ゴールデンハーベスト印の勇ましい曲に乗って、ニャミちゃんのアクションが炸裂！

RADIO

今夜も始まるポップンラジオ。アナタのイカしたリクエスト、お待ちしております！

KITERETSU 2

眠れない夜にいろいろと頭に浮かぶのは……？ ラブリーなミミちゃんが見れますよ。

ミミニャミ七変化！

「6」から導入された、皆さんご存知版権曲を盛り上げるのは、いろいろな役に扮したミミ&ニャミ！ さてはて、今回はどんな演技を見せてくれるのかな!?

YAMATO

さらば地球よ！ ポップン丸に希望を載せて、宇宙の荒海に繰り出すのだ！(大丈夫?)

SEVEN

今回のミミちゃんはポップン警備隊。怪獣役のニャミちゃんも見逃すな。

BARA

権謀術数渦巻く革命前夜、気高く生きるニャミの魂よ……ジュテ～ム。

URUSEI

ファンタジックな星空を舞台に、ニャミちゃんが夢見る乙女を大熱演。

ゲー事典 アルカディアで音ゲーの記事を書いてみたい！ と切望する人は、前ページの書類と、課題の原稿を同封したものを「〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部・ポップンライテル募集係」まで送って下さいね。なんと、ミミニャミみたいに「二人一組」で募集するのもありとのことなので、ひとつよろしく。

初心者大歓迎!!
ライトポッパー育成チャート

「ポップンミュージック」に興味はあるけど、どこから手を付けていいか分からない――シリーズがこれだけ回を重ねていると、新規参入しづらいなぁ……そう思って躊躇しているアナタ！ まずは今回のチャートを参考に、初プレイに臨んでみてはどうだろうか!? ルート1は『6』で初登場した曲を中心に構成（『7』にも収録されているのだ）、ルート2は『7』の新曲で構成。好きな方を選んで、繰り返し練習だ！

ルート2 pop'n music7コース

ウルトラセブンの歌
最初はこの曲で景気付け！ 誰もが一度は耳にしたことがあるこの曲で、音楽を作る楽しさを実感してみましょう。あせらず落ち着いてやれば、絶対にクリアできるぞ。

ボタン配置を再確認

BITTER SWEET SAMBA
まだボタンの配置が上手く掴めてないっぽい？ そんなアナタはこの曲で練習、練習！ 全部のボタン位置を、体で覚えていこう！

スウィーツ
ファーストステップが終わったら、今度はオリジナル曲に挑戦。曲に耳を澄まして、テンポ良くボタンをたたこう。人のプレイを見て、曲を覚えるのもアリかもね。

Passacaglia
少し慣れてきたけど、まとまってポップ君が落ちてくるところは苦手……そんなアナタはこの曲で練習！ 最後にちょっとした山場があるけど、慌てちゃ駄目だよ！

プロジェクトA
ランクアップを実感したら、今度は☆ふたつの曲に挑戦！ この曲には難関「階段押し」が出てくるので、慣れないうちは一曲目に持ってきて、失敗上等の心意気で頑張ろう。

薔薇は美しく散る
初心者段階の総まとめとして練習して欲しいのがこの曲。少し早いBPMと、ところどころに出てくる連続押しをバッチリこなせれば、もう初心者脱出!?

HAPPY MUSIC
星ふたつの版権曲をクリアできたら、今度は人気曲「HAPPY MUSIC」に挑戦！ ボタンをたたく間隔が短くなっているので、リズムに乗って、油断せずにたたこう！

サムライシンドローム
初心者チャートのシメは、この曲にチャレンジ！ 一定間隔でリズムを取りながらたたいたり、メロディの反復があったりと、これまでの復習にはもってこいなのだ。

NEXT 行き詰まりを感じたら、基礎に戻って復習を忘れずに！ 苦手な箇所の譜面は少しずつ覚えて、繰り返しの練習を心がけることが上達への近道だ。

ルート1 pop'n music6コース

笑点のテーマ
まずは！ 誰でも知っているこの曲からチャレンジ！ ポップンミュージック史上類を見ないビギナー度を誇るので、落ち着いてやれば絶対にクリアできる！

まだ安定しない

STRTTREK
笑点のテーマはクリアできるようになったんだけど、まだまだまごついてしまうところがあったりして……という君は、スタトレのテーマで復習！

ステップアップ

2nd ADVENTURE
いよいよポップンオリジナル曲に挑戦！ まずは曲を覚えて、ボタンを押すタイミングを計るのが先決。音が聞こえやすいゲーセンを選ぶのも大事。

Over the hill
BPMとは曲のテンポの速さ。ちょっぴりテンポアップした曲に挑戦してみよう。ボタンを押す際に戸惑うようならば、手の置き方も工夫してみよう。

sunlight
9ボタンにも慣れてきたら、今度はボタンの組み合わせ――同時押しの練習にも手を出してみよう。組み合わせをよく見て、同時に押すタイミングを見計るべし。

黄、白をさらに特訓！

うるとら★ボーイ
ビギナーが9ボタンで戸惑うのは、5ボタンには無かった「黄色、白(各2)」の4つの増加ボタン。この曲は黄色、白ボタンが多めに配置されているので、練習にはもってこい！

ステップアップ

チャクン・ペンポク
ポップ君が密集していると、ついついまごついてしまう――というアナタ、この曲はボタンをたたく間隔が短い箇所が多いので、コンビネーションを練習できるぞ。

Bubble Bagpipe Hour
9ボタンの楽しさが分かってきたところで、ポップンの試練のひとつである「階段押し」に挑戦！ まずは手元を見ながらやってみるのもいいかもね。

NEXT チャートの最後の曲をクリアできても、まだまだポップンの世界の入り口に立ったばかり！ 先は長いので、一曲ずつあせらずクリアしていこう！

まずは9ボタンに挑戦

ポップンミュージックはビギナー用として「5ボタン仕様」でも遊ぶことができるけど、やはり楽しさを十二分に味わえるのは「9ボタン」モード！ 最初は戸惑うと思うけど、不屈のガッツとドヤ街根性で乗り切ろう。読者を甘やかさないのがアルカディアのいいところだ。**「青と黄色の小さいポップ君は上段！」「大きいポップ君は下段！」**、はじめはこの2点を頭に置いてプレイしてみそし。

難関!? 階段押しに挑戦

9ボタンをプレイする上で、始めに立ちはだかる難関が「階段押し」。これは、端の白から始まって黄、緑、青、赤、青、緑、黄、白……と、ジグザグにボタンを押していくこと。譜面で見ると階段みたいになっているので、初めて見た人は「何これ!?」と戸惑ってしまうだろう。んが、押し始めるタイミングさえ分かれば、あとは順序よくボタンを押すだけ。落ち着いてこなせば、そんなに難しくはないぞ。

DDRMAX Dance Dance Revolution 6thMIX™

©2001 KONAMI

好評稼動中の『MAX』だが、皆さん踏みっぱなしてるかな!? 今回は耳寄りのシークレット情報をお届けします。

隠し曲出現情報、大公開！

単刀直入に申しますと、我らがヒーロー『DDR MAX』に、驚くべき隠し曲が存在するんですよおぉぉ！

皆さんも風の噂で聞いたことがあると思われますが、この隠し曲は「ファイナルステージ」のみで登場する、まさにラスボスの中のラスボスという高難度を誇る出来となっているのだ！ 銀河に轟くその名前は「MAX300」！ タイトルを聞くだけでも膝がガクガクしてきそうな勢いの、ハイテンションナンバーだ！

出現条件は、「ファイナルステージ」を「激」モードでプレイし「ダンスレベルAA」以上でクリアすること！ ダンスレベルAAを出すには色々な要素が絡んでくるが、「パーフェクト数」や「コンボ数」に気を付けて、得意な曲で挑むがいいさ！

Try Extra Stage!!

この画面が来たらMAX御大の御降臨である。ファイナルステージ以外でAAを取っても出ないよ、うん。

上記のチャートで紹介している曲は、あくまでも「目安にしてほしい」曲の一例。ほかにも同レベルの曲はたくさんあるので、まずは上記の曲を中心にして、少しずつ前進してみてはどうかな？ ポップン6コースをプレイする前には、発売中のCDを聞いておくとすっごく効率よくプレイすることができるぞ。譜面もだけど「曲自体を覚える」ことも大事というわけ。

ついに待望の7thMIXが登場！

beatmania™ 7th MIX

beamania（1st）から数えると、五鍵盤筐体の稼動年数は実に4年。そして、2002年には5年目を迎える。ここで待望の新作、7thMIXがリリースされるぞ。今回追加された曲のジャンルはかなり幅広く、さまざまな音楽的嗜好に対応している。それでは、前作からの変更点を中心に紹介していこう。

beatmania7thMIX曲リスト

今回の新規収録曲の特徴としては、ユーロ系楽曲はなく、コアなジャンルが多めに入っているようだ。特にHIPHOPが多く、アーティストの中にはあのYOU THE ROCK★の名前も！ また、これらの新曲に加えて、前作6thMIXの曲ももちろん収録されているぞ。

ジャンル	曲名	アーティスト名	難度N	H	BPM
HIPHOP	ホワイトレクチャー	アルファ	1	2	105
R&B	BABY BABY GIMME YOUR LOVE 2002	DIVAS	1	6	96
ROCKET BEATS	SPACE TRIBE	NAPAKICK	2	3	100
DUB	FIRE DUB	ASLETICS	2	4	85
HIPHOP	超楽C-E-Z	YOU THE ROCK★	2	4	140
HIPHOP	COME ON EVERYBODY	YOU THE ROCK★	2	5	97
HIPHOP	CUT'N'SLICED	DJ YUTAKA feat.MC AK	2	5	107
SOUL	WATER FLAME	K.	3	4	132
HOUSE	What is Love?	TOMOSUKE	3	4	130
TRIBAL	AFRONOVA PRIMEVAL	8-bit	3	5	200
BOSSA NOVA	Cappuccino bossa	HASHED BOX	3	5	174
DRUM'N'BASS	CODE RED	RAM	3	5	172
RAGA	GOOD FRIDAY	DJ YUTAKA feat.MC KRUSH	3	5	200
TECHNO	WATERING	SLAKE	3	5	140
TRANCE	LIQUID RAIN	PINK PONG	3	6	138
GRAIND CORE	STEEL CAGE	Des-ROW	3	6	125
ROCKET BEATS	FREE KICKER	NAPAKICK	3	7	130
2STEP	HEALEN	positive MA	4	5	133
MELODIC CORE	S.F.M	KC hospital	4	5	200
80'S DISCO	DISCO DOG	ASLETICS	4	6	135
DIGITAL HARDCORE	PANATIUM	RAGULIRA	4	6	137
RAVE	LIGHT MOTION	RAM	5	6	152
TRANCE	REFERENCE	SPARKER	5	6	140
NU JAZZ	WHAT'S NEXT?	SLAKE	5	6	145
HIPHOP	7000 Questions	アルファ	5	7	112
HAPPY HARDCORE	BE LOVIN	D-crew	5	7	185
HARDCORE BREAKBEATS	CALDERA	CALF	6	7	210

システム解説

タイトル画面でエフェクトキーを押すと、オプション選択ができるのは前作通り。使用可能なオプションは変わりなく、1P側のスクラッチと2P側の鍵盤で操作するセンターモードや、譜面が中央に寄るセンターダブルモードも健在だ。

ノーマルモードは全4面で、ゲージが一定以上残ればクリア、次のステージに進める従来のシステム。また、今回もフリーモードは3ステージ保障（お店の設定にもよるが）とかなり親切設計。7thMIXで初めてビートマニアを触る人にオススメしたい。エキスパートモードは全5面構成で、ミスをするごとにゲージが減っていき0になった時点でゲームオーバー。ⅡDXシリーズと違い、ゲージが回復することはないぞ。

黒鍵盤二つ同時押しで譜面の難度を切り替えることができる。

タイトル画面以外にも曲選択時にオプションを変更できる。

新要素

今回初の要素として、一回転スクラッチが挙げられる。慣れない内は厄介だろう。また、ビートマニアⅢにあった、オプション、セパレートモードが追加。ⅡDXユーザーには嬉しい配慮といったところ。細かい点では、6thから引き続き画面フレーム色を変更できるモードもある。

ゾーン終了と同時に一回転し終えるのがポイントだ。

セパレートモードは、ダブルとの併用ももちろん可能。

インターネットランキング IRについて

今回もインターネットランキングは開催される。また、前作6thMIXでかなりの盛り上がりを見せた、全コースの合計点で競うザ・ビートマニアトップランカーも併せて開催！ 見事トップランカーに輝けば、次回作の制作参加資格が与えられるのだ。というワケで今作には前作のトップランカーたちが作成した譜面があるのだが、楽しいのでぜひプレイしてほしい！ そして、腕に自信のあるプレイヤーはIRを頑張ろう！

エキスパートのコース数は全部で五つとなっている。

オススメ曲PICK UP!

FREE KICKER

今回の取材で、特に印象に残った曲はNAPAKICKのFREE KICKER。ROCKET BEATSというジャンルが表す通り、加速度を感じさせるギターフレーズが心地よい。HARDでは、16分で迫るこのギターフレーズをたたくことになる。かなりノレル曲になっているぞ。

ハードではギターフレーズがメインの譜面となっている。

ノーマルは★3なので安心してプレイできるハズ。

ゲー事典 今作には6thMIXの曲も収録されている。が、前作にあったMANIACという譜面が見当たらなかった。新曲のハード譜面に超高難といえるような譜面はなかったので、隠しMANIAC譜面の存在を期待している（笑）。しかし、これからビートマニアを始める人には丁度いい難度といえる。未経験のキミもフリーモードで練習してみたらどうかな？

ダービーオーナーズ倶楽部Ⅱ
仔育て奮戦記
DERBY OWNERS CLUB Ⅱ

先月、なんとかAランクに育ったお馬のアルカディア。今月はまじでGI出走馬を目指して頑張ってみた。しかし、行く手はでこぼこ道、思わぬ所に意外な落とし穴も――。

12月○日

今現在アルカディアが稼いだ賞金は3200万。次なるSランクになるには1億も稼がないとダメ。キビシ〜わ。それじゃ早速今日も調教よ。

やっと慣れてきた感のあるプールにチャレンジ。しつこく繰り返した成果が出て、初めて完璧にこなせたー！　おっ、ゲージの上がりっぷりがすごいわ。ニヤリ。しかも完璧を出した後はスペシャルメニューが出るのね。スペシャルメニューは普通のエサよりも馬の能力値を多く伸ばしてくれるから、調教は完璧を出せるようになるしかないわね。早速スペシャルメニューを食べさせてみよう。パイナップルだよ、ほぅらお食べ……。うぎゃ〜〜大嫌いなのか、蹴散らして去って行っちゃった、もったいないじゃないのー!!

本日の教訓　……群によい。

Aランクに上がったばかりのアルカディアの能力値は、だいたいこんな感じ。均等なパラメーターを目指していたつもりなのに、つい得意な調教ばかりこなしてるうちに、こんな風に偏っちゃった。

アルカディアのパラメーター

レース経験／スピード／粘り／切れ味／スタート／コーナー／末脚

12月×日

Aランク以下のレースに出してはみるんだけど、なかなかほかの馬に勝てないわ。というのも、アルカディアはどうも最後の直線が苦手みたい。たたき合いになると、息切れして追い抜かれちゃうのよねー。うーん、たたくのがヘタ？　まー、それはあるかもねー。だけど、これにはもしかしてパラメーターってヤツも影響してるんじゃないかしら？　アルカディアの能力の中でダントツで弱い項目が、粘り。ムキになってプール調教ばっかりやっていて、粘りを鍛える調教をほとんどやってなかったわ。

よし、調教〜！

今さらながら気付いた。レース終了後に馬の能力値が上がるけど、これはどうやらレース直前に調教した項目が上がるみたい。例えば、単走ダートで粘りを伸ばした後にレースに出すと、レース終了後は必ず粘りのパラメーターが上がってる。……ということは、特に伸ばしたいパラメーターを必ずレース前に調教しておけば効率がいいのかもね。

本日の教訓　レース前に調教で伸ばしたパラメーターが、レース後に強化される。

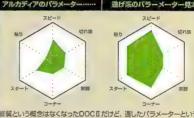
12月△日

しっかし、馬の能力パラメーターって本当に謎だわ。いったい馬の切れ味ってどんな味なのよ、とか分からないことだらけ。

今のアルカディアの能力をチャートにするとこんな感じで、まだまだ末脚が足りない。だけど、私は勝負のかけ方がよく分からなくて、取りあえずどんどん前に出る方だから、実は末脚は置いといて、このままスピードを伸ばした方がいいのかしら？　ほかの馬と走り比べてみて、もっとスピードがほしくなってきたわ。

末脚は最後の直線のうまさに影響するような気がするから、どちらかと言えば逃げ系じゃなく差し系の馬に必要な要素よねぇ。スピードはどの馬にも必要な馬の速さだと思うから、こっちをさらに強化しようかしら。

とまぁ、妄想は膨らむ。けれど……実のところは何に影響しているのかまだよく分かってない。これはじっくりと調べていくしかないわね。

さて、あれこれ考えているうちに本日ついに念願のSランクに昇格！　レースでの人気が低いときに、人気よりも上位の順位でゴールすると、レース経験がグングンとアップするみたいね。ひゃっほう、金色の弾丸アルカディア、これからがっぽがっぽ稼ぐわよ〜！　次のSSランクになるには……げげっ、5億〜!?

脚質という概念はなくなったDOCⅡだけど、適したパラメーターというのは存在してる。そこで逃げ系の馬に適したパラメーターはどういうものかというと、右の表のとおり。これを目指すなら、アルカディアは末脚を放ってでも粘りやコーナーを上げたほうがいい？

本日の教訓　馬のレース経験は、前人気よりも上位の順位で走れた時に、より多く上がる。

12月▽日

なんと、アルカディアのパラメーターが下がってきた!?

しつこくオープンレースやGIレースに出していたんだけど、なかなか満足な成績が出せなかったアルカディア。挙げ句の果てに能力が下がってきた。つまりそれって競走馬としての寿命が尽きてきたってことなの？

でも、ちょっと待ってよ！　目指すSSランクにはなってないよ！　5億どころかまだ1億2600万しか稼いでないっちゅーの。

さすがに、40回以上も調教とレース出走を繰り返したこの馬は引退させた方がいいのかしら……。うーん、仕方がない。

よしゃ、次はアルカディアを親馬にして、仔馬を作って頑張るぞー！

本日の教訓　引退させた馬の能力は、繁殖馬として使う時のためにメモしておこう。

12月◎日

はうぁーっ、調教したのにパラメーターが伸びないじゃないのよ、ちょっとどういうこと？　この台壊れてるわよ（ドカッ）※編集注：よい子はまねしないでください！

いや待てよ、もしかしてスピードのパラメーターはもうこれ以上伸びないのかしら……？　と、とりあえず落ち着いて順番に調教をして調べてみるわ。スピードと粘り、切れ味はどうやら成長が止まってるけど、末脚やコーナーはまだ伸びるのね。あらやだ、壊れてたワケじゃないんだわ。だけど、スピードがこれ以上伸びないなんて何だかちょっとショックだわ。だって周りには、もっとパラメーターの高い馬だっていっぱい居るのに！　やだやだやだー！　せっかくGIレースに出られるようになったのにー。

教訓　馬も生き物。ある程度まで発育すると、成長が止まるのだ。

ここに親馬の証が！

スピ	○
粘り	△
切味	△
スタ	◎
コー	△
末脚	△

アルカディアが引退したときの能力がこれ。二重丸がたった1個しかないなんて……。

馬事典　これで終わると思ったら大間違いよっ。ここから本当の戦いが始まるんだから。アルカディアを育ててみて、いろいろな事が分かったから、次はアルカディアの仔馬を作って、今度こそSSランクに上がることを目指して頑張るわ。う〜ん、どこかにいいお母さん馬は居ないかしら？

取材協力：池袋GIGO

タンバリンの打撃音が寒い冬も吹き飛ばす！ライトユーザーもヘビーな方にも、一人一人が瞬間に合った遊び方が選べるフレキシブルな音楽ゲーム、それが「シャカっとタンバリン！」（以下シャカタン）なのだ――っ。　Text：シャカっ党

メーカー	セガ未来研究開発部/セガ
ジャンル	音楽ゲーム
操作方法	専用タンバリン型コントローラー
稼働時期	大好評稼働中
使用基板	NAOMI（GD-ROM）

シャカっとハイスコア列伝　全国一位を狙え！

『シャカタン』の得点計算式、各種ボーナスフィーチャーをドーンと掲載。これでスコアアップは間違いなしだ！

コンボ数	基本点（●赤玉）	基本点（●青玉）	基本点（➡矢印）
1～ 7	20点	10点	20点
8～29	40点	20点	20点
30～49	80点	40点	20点
50～99	160点	80点	20点
100以上	320点	160点	20点

■赤・青玉の得点計算方法
基本点×各種係数（ブップー、ワンダフル、オッケー）＝玉の得点
■矢印部分の得点計算方法
基本点×振った回数×各種係数＝矢印の得点

各種係数の数値はまだ秘密のため明かせないが、この計算式を元に未来研さんにサンプル曲としてハードモードの一曲目「ザ・ピース！」の[illegible]スコアを算出していただいた[illegible]

目指せフルコンボ

隠し曲解禁で2002年もノリノリ！

「モー娘。ファンならやるしかないでしょう（開発者談）」クリスマスプレゼント兼お年玉だネ!!

なんと10曲もの隠し曲をここで大公開！　隠し曲の中には前作から復活した曲もあるというナイスなセレクション。さすが未来研さん、分かってるぅぅ！　早速ゲームセンターへGO！

Say Yeah！-もっとミラクルナイト-	らいおんハート
WAになっておどろう	Boys&Girls
NIGHT OF FIRE	Steppin' and Shakin'
My Sweet Darlin'	TSUNAMI
motto	檄！帝国華撃団

番外編 協力モード　ある愛の死

取材時に無理矢理頼み込んでひと組のカップルに協力モードを遊んでいただきました。青島俊作くん、さやかさん、ありがとう！

二人とも本当に楽しそう。しかしこの後とんでもないことに！

なんと共有ゲージが0になり途中でゲームオーバーになってしまったのだ!!!

や、やべえ掲載できねえよ（載せてるけど）、と思いつつ冷静に敗因を考察してみよう。失敗は彼女の振り方にあった。青玉でタンバリンを振るときに縦に振ってしまっていたのだ。そう、縦振りは横振りに比べて、センサーに感知されにくいのだ。顔面蒼白の二人に対し、アルカディアから慰めの言葉を一つ。

哀の非協力モード

協力モードは二人が同時にミスすると、ゲージがギューンとダウンする。おじゃ[illegible]なモストデンジャラスコンビは、速攻ゲームオーバーになるかも！

「センサー壊れてるんじゃないの？」
「覚えていろ、この野郎！」

結果発表！

タイミングずれまくり＆おじゃるの超ロースコアが災いし、ランクがDから上がらず大失敗。そして失敗の原因をなすりつけ合う二人。「……池袋GIGOのメンテナンスは最高です。原因は徹夜明けで朦朧しながらプレイするお前らのバカさにある」と開発者さまに指摘されました。

愛の協力モード

協力モードでは二人が同じタイミングで叩くと、ゲージがグーンとアップ！　これはノーマルモードの上昇率より高いので、息の合ったカップルはクリア率もアップ！

きれいなシンクロ！

結果発表！
CLEAR

結果発表！

シャカルくんのミスをリンリンちゃんがフォローして、見事Aランククリア！「この相性度は800チュぐらいまで確認できました。小手先のテクニックや譜面を覚えることではなく、どれだけ相手を思いやるかがコツ」と開発者は語る。

シャカタンの聖地池袋GIGO。今日もラブ²なカッペルが協力モードでラブチュッ度を確かめにきたようです。

シャカル：「リンリンちゃん、やってみよう。二人なら裏協力モードもクリアできるさ！」
リンリン：「でも私、シャカルくんのプレイに見とれてミスしちゃうか・も・ネ♥」
シャカル：「まいったなあコイツゥ♥　アハハハ」

「おうおう、シャカっ党のシマで見せ付けてくれんじゃねーか！」

柵：「てめぇらはヤッ○ーマンか、アァン!?」
シャカル：「……文句があるなら、シャカタンの協力モードで勝負しようじゃないか！」
「上等ちゃねーか、やってやる！やってやるよ、この野郎！」

シャカっ党事典　またまた未来研のお兄さまたちからゴッドタンバラーのみんなにビッグなプレゼントがあるぞ！　なんと『シャカタンミニ自転車』を1名様に、そして12月20日からの『劇場版サクラ大戦鑑賞券（おまけにポスター付き）』を5名様にプレゼントだ！　「なぜ自転車なんですか？」というツッコミは一切無視するので、アンケートに書かないでくれよな。

目指せ全城制覇！　すべてに宝石マークが付くと良いことが……。

MONSTER GATE モンスターゲート

今回は魔法使いとギャンブラーの上限&一撃表、城別の出現敵表と、濃密なデータ攻略をお届け！

Text：MOMO & C・LAN

対戦ゲームに挑戦しよう ～3回目の城別敵データ

対戦ゲームに配置された40＋αの城は、フロアによって出現する敵が決まっている。今回から、城&フロア別に出現する敵をまとめていくので、対戦ゲームの参考にしてほしい。☆×4以上の城については次回以降でフォローするぞ。

敵は上の階に行くに従い強くなるのが基本だが、これに当てはまらない城も存在する。そんな中から、ここでは特に個性的な城についてコメントしていこう。

1フロアに3種類以上の敵が出現する城の多くは、表内の最上位の敵（例：SMALL城1Fのスケルトン）が配置されていることはない。時間が経つとジェネレーターから発生してくるので、迅速に探索を進めることも大切だ。

●SMOKY城

敵はケムンパだけ。ファイア系、ブライトが有効。パワーアップを二つ持ち込み、レベル上限で連続使用すれば一撃で倒せる。

ファイア、マルチファイアを多めに持っていこう。1Fでブライト＋マルチファイアを使い、一気にレベルを上げると楽になる。

●HASTY城

成長しにくい。全フロアの出現敵が同じなので、危険な状況ならすぐに階段を登ろう。SMOKY城のパワーアップ法が有効。

●MERRY城

攻撃カードがいっぱい。つまり相対的にポーションが出にくい。

城別出現敵データ（★★、★★★）

城名	レベル	配当金
SMALL	★★	WIN=30
1F	ブ緑、ブ黄、キラ、スケ	
2F	ブ黄、キラ、スケ、ケム	
3F	キラ、スケ、ケム、ゴブ	
4F	スケ、ケム、ゴブ、魔道	
SOFT	★★	WIN=30
1F	ブ緑、ブ黄	
2F	ブ黄、キラ	
3F	キラ、スケ	
4F	スケ、ケム	
5F	ケム、ゴブ	
POOR	★★	WIN=30
1F	ブ緑、ブ黄、キラ	
2F	ブ黄、キラ、スケ	
3F	キラ、スケ、ケム	
4F	スケ、ケム、ゴブ	
5F	ケム、ゴブ、魔道	
EASY	★★	WIN=30
1F	キラ、スケ	
2F	スケ、ケム	
3F	ケム、ゴブ	
4F	ゴブ、魔道	
5F	魔道、キラ群	
6F	キラ群、グラ	
MILD	★★	WIN=40
1F	ブ黄、キラ、スケ	
2F	キラ、スケ、ケム	
3F	スケ、ケム、ゴブ	
4F	ケム、ゴブ、魔道	
5F	ゴブ、魔道、キラ群	
PLAIN	★★	WIN=30
1F	ブ黄、キラ、スケ	
2F	キラ、スケ、ケム	
3F	スケ、ケム、ゴブ	
4F	ケム、ゴブ、魔道	
5F	ゴブ、魔道、キラ群	
WEAK	★★	WIN=40
1F	ブ緑、ブ黄	
2F	ブ黄、キラ	
3F	キラ、スケ	
4F	スケ、ケム	
5F	ケム、ゴブ	
LIGHT	★★	WIN=40
1F	ブ黄、キラ、スケ	
2F	キラ、スケ、ゴブ	
3F	スケ、ケム、ゴブ	
4F	ケム、ゴブ、魔道	
5F	ゴブ、魔道、キラ群	
6F	魔道、キラ群、グラ	
FLAT	★★	WIN=50
1F	ブ黄、キラ	
2F	ケム、ゴブ	
COOL	★★	WIN=50
1F	ブ黄、キラ、スケ	
2F	キラ、スケ、ケム	
3F	スケ、ケム、ゴブ	
4F	ケム、ゴブ、魔道	
5F	ゴブ、魔道、キラ群	
SMOKY	★★	WIN=50
1F	ケム	
2F	ケム	
3F	ケム	
4F	ケム	
5F	ケム	

城名	レベル	配当金
QUITE	★★	WIN=50
1F	キラ、スケ	
2F	スケ、ケム	
3F	ケム、ゴブ	
4F	ゴブ、魔道	
5F	魔道、キラ群	
6F	キラ群、グラ	
LUCKY	★★★	WIN=60
1F	ブ黄、キラ、スケ	
2F	キラ、スケ、ゴブ	
3F	スケ、ゴブ、魔道	
4F	ケム、ゴブ、魔道	
5F	ゴブ、魔道、キラ群	
6F	魔道、キラ群、グラ	
7F	キラ群、グラ、ドラ	
HAPPY	★★★	WIN=60
1F	ブ黄、キラ、スケ	
2F	キラ、スケ、ケム	
3F	スケ、ケム、魔道	
4F	ケム、ゴブ、魔道	
5F	ゴブ、魔道、グラ	
6F	魔道、キラ群、タミ	
7F	キラ群、グラ、タミ	
HASTY	★★★	WIN=60
1F	キラ、スケ、ケム	
2F	キラ、スケ、ケム	
3F	キラ、スケ、ケム	
4F	キラ、スケ、ケム	
5F	キラ、スケ、ケム	
6F	キラ、スケ、ケム	
7F	キラ、スケ、ケム	
SWEET	★★★	WIN=70
1F	ブ黄、キラ、スケ	
2F	キラ、スケ、ケム	
3F	スケ、ケム、ゴブ	
4F	ケム、ゴブ、魔道	
5F	ゴブ、魔道、キラ群	
6F	魔道、キラ群、グラ	
7F	キラ群、グラ、タミ	
ROUGH	★★★	WIN=80
1F	ブ緑、ブ黄、キラ	
2F	キラ、スケ、ケム	
3F	ケム、ゴブ、魔道	
4F	魔道、キラ群、グラ	
5F	グラ、タミ、ドラ	
COLD	★★★	WIN=80
1F	ブ緑、ブ黄、キラ	
2F	キラ、スケ、ケム	
3F	ケム、ゴブ、魔道	
4F	魔道、キラ群、グラ	
5F	キラ群、グラ、ドラ	
MAGIC	★★★	WIN=90
1F	ブ緑、ブ黄、スケ	
2F	キラ、スケ、ケム	
3F	ケム、ゴブ、魔道	
4F	魔道、キラ群、グラ	
5F	グラ、タミ、ドラ	
MERRY	★★★	WIN=90
1F	キラ、スケ	
2F	スケ、ケム	
3F	ケム、ゴブ	
4F	ゴブ、魔道	
5F	魔道、キラ群	
6F	キラ群、グラ	
7F	グラ、タミ	

表中のモンスター表記　ブ緑……ブーニャ緑　ブ黄……ブーニャ黄　キラ……キラービー　スケ……スケルトン　ケム……ケムンパ　ゴブ……ゴブリン　魔道……魔道師　キラ群……キラービー群　グラ……グランシャーク　ドラ……ドラゴン　タミ……ターミネーター　※城ごとの出現モンスターはアルカディア編集部の調べによるものです。

なかなか試せない!? モンゲーQ&A

『モンスターゲート』の装備品などは出現数が少なく、無駄使いするわけにはいかない。そこでそんな稀少なカードを中心に、気軽に試せない疑問を検証してみた。

Q1、グレートソードを装備してロングソードを使うと？

A、実に無駄な行為に思えるが、その通り。確認のメッセージが出るので間違っても安心だ。シールドでも同じ結果になる。

Q2、パワーシールドを装備してグレートシールドを使うと？

A、こちらは自動的に装備され、パワーシールドの効果は切れる。ソードでも結果は同じ。

Q3、リバイブリングを装備してリバイブリングを使うと？

A、同種のリングを複数同時に装備することはできない。結果的にはQ1と同じ。

Q4、モンスターを3体召喚してモンスターカードを使うと？

A、メッセージが表示され、召喚できない。10体召喚した後も同様。無駄になることはない。

というわけで、カードを完全に無駄にしてしまうことはないぞ。

2種類のソードを同時に装備できれば……しかしグレソが消えたら意味がない。さて結果は!?

意外にあっけなかった。万一暴発（?）しても大丈夫。逆の場合は装備できるがロングソードは無くなる。

これで準備は整った

キャラクター成長のススメ！ ～その2～

前回載せたキャラクター成長表が、全キャラ網羅し完全版となった。これでキツイ場所が見えてくるはず。

	戦士			魔法使い			ギャンブラー		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
プーニャ(緑)	9	50	58	9	50	65	9	31	45
プーニャ(黄)	10	53	65	10	57	69	10	41	49
キラービー	11	63	69	11	67	76	11	51	55
スケルトン	14	73	79	14	77	88	14	61	67
ケムンパ	17	83	89	17	87	98	17	71	77
ゴブリン	21	93	99	21	97	109	21	81	87
魔道士	26	103	110	26	107	119	26	91	97
キラービー(群)	32	113	120	32	117	128	32	101	107
グランシャーク	39	123	130	39	127	138	39	111	117
ターミネーター	49	133	140	49	137	149	49	121	127
ドラゴン	67	143	158	67	147	164	67	131	144
死神	74	153	162	74	157	170	74	141	148
マッドブル	91	163	174	91	167	180	91	151	160
エビルアイ	111	173	183	111	177	189	111	161	170
デーモン	137	183	193	137	187	・・・	137	171	180
キングドラゴン	190	193	・・・	190	197	・・・	190	181	・・・
シャドー	300	193	・・・	300	197	・・・	300	191	・・・

※表中のデータはアルカディア編集部の調べによるものです。

難所はどこだ？

前号で掲載した「キャラクター成長表（戦士版）」の全キャラ対応表が完成したので、戦士版も含めて掲載しよう。この表は特定のモンスターを倒すことで成長できるHPの上限と、そのモンスターを一撃で倒すために必要なHPを示したものだ。

この表を見ていると、どの辺りから厳しくなってくるのかが見えてくる。戦士とギャンブラーは、ドラゴン、死神が登場してくる辺り。魔法使いはスケルトン、ケムンパを始め、全体的に厳しい状態になっている。

その理由というのは、該当するモンスターを一撃で倒せるようになるには、2ランク上のモンスターを倒す必要があるからだ。戦士がドラゴンを一撃で倒すには、HP158が必要である。しかし、死神で上げることのできるHPは153まで。よってマッドブルが出てくるまでは、ドラゴンを一撃で倒せるようにはなれないのだ。最高で死神までしか出現しないフロアでは苦戦するだろう。

簡単な対策としては、パワーアップを使うことだ。もしくは、さっさと次のフロアに降りてしまい、必要なHPに上げてから元の階に戻るといった作戦もある。

魔法使いは全体を通して厳しいが、魔法で切り抜けることが可能だ。一気に深いフロアまで降り、ブライトとマルチファイヤーを使い強引にHPを上げ、戻ってから探索するのだ。うまくいけば、前半戦を楽に切り抜けられるぞ。

厳しい場所を覚え、対策を練って攻略しよう。

魔法使いは序盤から攻撃力不足。キラービーを倒し続けても、プーニャ黄は一撃で倒せないのだ。

ギャンブラーは体力と防御力は低いが、攻撃力は高め。序盤を乗り切れば、何とかなるかな？

マジックカード基礎講座

スピア

一直線に飛んで行き、その線上の敵すべてにダメージを与えるマジックカード。与えるダメージは自分の攻撃力に相当するので、後半になるほど威力が高くなる。部屋の中に大勢の敵がいた場合は、うまく通路まで誘い込んでから使うと効果的だぞ。

スピアの攻撃力は、自分の近接能力と同じ。戦士が使うと、結構なダメージとなるのだ。

マルチパニック

敵を混乱させ、同士討ちさせたり、あらぬ方向へ迷走させたりできる。かなり頼りになるカードで、最終フロアの突破に役立つだろう。究極のダンジョンなどは2枚持っていくと安心できる。ちなみにスリープは城やダンジョンによって効果に差があるので注意しよう。

敵が多ければ多いほど効果を発揮するのがマルチパニック。敵に囲まれたときには迷わず使おう。

今回紹介する激レアカードは、装備系のヘルプリングだ。このリングを装備した状態で回復カードを使うと、味方モンスター全員に同じ効果を与えることができるのだ。20ポーションを使えば自分を含めた全員が20回復し、MAXならば全員が全回復するというありがたいリングなのである。難度の高い城やダンジョンでも、ハンターリングとヘルプリングを装備して突き進めば、まさに鬼に金棒。行く先々でモンスターカードをゲットして、大切に育てよう。

自分以外に味方モンスターにも体力回復の効果がある、ヘルプリング。合成好きの人には必須アイテムだ。

GALAXY EXPRESS 銀河鉄道999

銀河鉄道999がメダルゲームに！　しかも、セガの人気プッシャー「ドリームシリーズ」として登場だ。ドリームシリーズは、メダルを落とす気持ちよさを味わいたくば、これをやらずして何をやる！　という人気を誇ったロングラン機種。注目の新要素も含めて、デビュープレイヤーのためにもその魅力をあますところなくお伝えしよう。

Text:閃屋

銀河鉄道999のファンなら嬉しくなるような、細かいこだわりがいっぱい。

走り回る車両からメダルが落ちてくる人気シリーズと言えば、第1弾「ウェスタンドリーム」、第2弾「ギャラクシードリーム」。そして「銀河鉄道999」は、「ギャラクシードリーム」をベースに数々の新要素が追加されたシリーズ最新作なのだ。JPになれば999号がメダルを払い出す演出が最大の魅力だ。

また、プレイ状況に応じて流れる音楽は、映画やアニメで聞き覚えのある懐かしい999ミュージックばかり！　メーテルのお父さんがさりげなく描かれていたり、松本零士作品にお馴染みのメーター類が描かれていたり、色々な部分を細かく観察するのも楽しい筐体なのだ。

SECTION 1　すべてはメダルを落とすこと

この機種は、プレイフィールドを上下に2分割して、上と下に分けることができる。メダルを落としてから始まるゲームの流れが複雑なので、分かりやすいように分割して見ていこう。上でやることは、この通り。

- ①ガンからメダルを発射
- ②プッシャーフィールドにメダルを落とす
- ③押されたメダルがフィールドから落ちる

1 メダル投入は"戦士の銃"から

鉄郎が持つ「戦士の銃」のナンバリングが輝くメダル投入口。メダルを横並び1列に、重ならないように連続して落としていこう。メダルを素早く送るのがコツだ。目標は4枚連続投入だ。

2 走る!!メダルを積んだ"999号"

メダルを落下させていく999号の車両。小さい頃にあこがれたあの車両から、次々とメダルが降り注ぐ姿は感動ものだ！　999に貨物車があったかどうかは追求してはならない。

3 プッシャーフィールドのヒミツ

このゲームを見かけた時にプッシャーが止まっていても、決して故障ではない！　一定時間メダルを入れないと電気代節約のために止まってるだけなのだ。さらに、プッシャーが延々と動くことでフィールドのメダルの量が減ってしまうのを防ぐという意味もあるのだ。999は地球とユーザーに優しいのだ。

落ちたメダルは……？

4 ターゲットに入れば……

プッシャーはメダルを落とせばグッド！　でも、どうせならターゲットに入ってくれるとおトク！　その理由は後半へ続く！

閃屋ねーさん奮闘記　曲を聞いていると盛り上がってきますね！　前作を知らない私には、車両からの払い出しがすごく新鮮でした。メダルも落ちやすいし、夢中になっていると突然ウィンボックスの底が抜けたり共通イベントが始まったり、嬉しい驚きが一杯。目下、開発部の金子さんや編集Kメダル部長のように素早くメダルを投入することが目標、今は3枚が限界です～。

SECTION 2 下に落ちたら運頼み!?

こっから落ちてくる！

上のフィールドから落ちたメダルの行き先は、パターンA・B・Cの3カ所とその他。その他に落ちたものは手に入らない、いわゆる飲み込まれメダル。さて、ターゲットに入ったメダルの何がおトクかと言うと、Cのメインチャッカー左右にあるバーが動いてチャッカーに入りやすくなるのだ。いまさらだけど、メインチャッカーが999をプレイするカギとなるんだよ。

STEP A WINボックスに落ちる

WINボックスにあるメダルは、すでにゲットできたメダル。払い出しボタンを押せばすぐに手にできるが、このままため続けると、これまたいいことが。C-3のインジケーターが1UPするのだ。

STEP B 左右のトレイに乗る

WINボックスの左右にあるトレイ。ここのメダルは、WINボックスに落ちてくれるの可能性あり！ どんどんメダルを落とすことそう。

STEP C メインチャッカーにIN

999はここから始まると言っても過言ではない。ここからさまざまなベクトルへゲームが進行していくのだ。一気にすべてを覚えるのではなく、1ゲームずつ潰していこう。

C-1 ルーレット回転

メインチャッカーに入ると、ルーレットが回転する（中央の4つの光は回転保留数を示す）。このルーレットが数字の上に止まった場合は右の（C-2）へ、ギャラクシーチャンスに止まった場合は下（C-1'）へと読み進めよう。ちなみにRESTの場合は、もう一回ルーレットを回すべし！

C-2 すごろく進行

出た数字分だけすごろく（終わりのないエンドレスすごろく！）が進む。目指すゴールはJPで、うまく止まった場合は下（C-2'）へ。そして、途中のライトトレイ、レフトトレイへ止まったら右下(C-2'')へ。運悪くゴールを通り過ぎてしまった場合は右C-3へ。大丈夫？ 混乱してない？

C-3 インジケーター点灯

インジケーターは①週目＝青、②週目＝黄と次から5以下、③赤、④青黄、⑤青赤、⑥黄赤、⑦赤黄青。プレイ時はここをチェック！ メダルの極意「漁夫の利」作戦だ。

目の前にある3色ネオン「インジケーター」は、ただの飾りではない。すごろくでJPを通り過ぎても、ここに周回数が蓄積され、7周までたまれば次のJPで必ずギャラクシーチャンス（C-1'）になるのだ。だからドンドン回せ！ というわけで、新しくゲームを始めるときは、インジケーターがたくさん光っている席を狙うのだ。

C-1' ギャラクシーチャンス!

ギャラクシーチャンス（GC）でランプが止まった状態でJPを達成してみよう。もちろん通常通り、999号からメダルが出てくるが、払い出しが2両以下と寂しいとき、それこそがビッグチャンスの到来なのだ。何とすごろくが必ずJPに止まる確変状態になってしまうのである。

次に3両以上から払い出しがあるまで継続されるので、運が良ければ2両以下のJPが10回連続なんてこともあり得るのだ。これぞ目指すべきJPだ！

C-2' ジャックポット

これまで高速で走り回っていた999号がおもむろに停車して、客車からメダルのシャワーが降り注ぐ!! 1両に詰まったメダルは約50枚だ。さて、キミは何両からメダルを獲得できるのか？ それは（C-3）のインジケーターに秘密が隠されている。周回数が多い場合は、車両数が多くなる確率が高いのだ。しかし、周回数が少なくても大量獲得もある。ガンバレっといっても、こればっかりは運なので見守るしかない……。

C-2'' トレイボーナス

TRAYのマスに止まると、トレイがWINボックスへと近付く。合計3ステップで到達すると、たまったメダルが流れてゲットできるという仕組みだ。写真のようにざらりんと流れるのだ。いい写真でしょ。これ！

クレイジーチャンス

全プレイヤー共通のイベント。派手な爆発音とともにライトが点滅、なんと999号が積んでいるメダルを好き勝手にフィールドにぶちまけていくのだ。この変化に気付いたら、空席にすべり込むのもアリ！

ジャックポットレース

こちらもランダム発生イベント。全プレイヤーにJP確定状態になるのだ。1番早くJPに到達した人がメダルゲットとなるので、すごろくを誰よりも早く進めよう。がむしゃらにメダルを落とすのだ！

誌面だけで理解するのはちょっと難しいけど、このページを見て実際にやってみればすぐ分かるんで、ぜひとも1回試してみてくれ！ コタイコやアルフィー、アニメなどあの名曲BGMが君達を呼んでいるぞ！ 没入度★★★★☆ メダル期待度★★★★☆ 一攫千金度★★★☆☆ 低資金度★★☆☆☆ 初心者おすすめ度★★★★★

プライズワンダーランド

新年になりました。毎回大人気のカプコンフィギュアが早速登場します！　しかもバレンタインバージョン！　プライズの季節感を把握するのはムズカシイのです。

3 ガメラ3 ハイグレードフィギュア

セガ・1月下旬登場・1種

マニアも唸ること間違いなしの造形、全長45センチの迫力。ガメラ3がプライズでここまで再現された。スゴイ！

4 超時空要塞マクロス 完全変形バルキリー

バンプレスト・1月下旬登場予定・全3種

ファイター→ガウォーク→バトロイド、あのバルキリーが完全変形で登場！　12センチサイズでプロポーションも完璧。

5 スパイダーマン ぬいぐるみ BIG

システムサービス・1月登場・全4種

30センチのビッグサイズ・スパイダーマン。ブラックスパイダーマンもあるらしい。映画公開までにそろえとこう！

1 カプコンキャラクター ジグソーフィギュア ～バレンタインデーバージョン～

バンプレスト・1月中旬登場予定・8種

春麗、モリガン、リリス、さくらの4人がチョコレートと共にやってくる！　またしてもプレミア必至だぞ！

2 スーパーモンキーボール ぬいぐるみ

セガ・12月登場・5種

GC版も登場したアイアイ。プレイヤーキャラのほか、バナナもぬいぐるみになったぞ！　果物のプライズはスゴイかも。

10 あずまんが大王 リストウォッチ
セガ・1月下旬登場・5種

あずまんが動物シリーズ！

こちらもプライズ書き下ろしの「あずまんが」腕時計。今回は、忠吉さん・ちよ父はじめ動物キャラ勢ぞろい！

6 ルパン三世 フィギュア&バイク
バンプレスト・1月上旬登場予定・2種

最も有名なルパンの曲といえば、ファーストのエンディング。チャーリー・コーセーの声が聞こえてきそうだ

こ、これは、あのシーンの不二子だ！

11 ポケットモンスター ミニテーブル
バンプレスト・1月上旬登場予定・3種

まだまだポケモン！

ピカチュウがかすむほどの人気キャラ「ピチュー」「ソーナンス」「セレビィ」の24センチサイズミニテーブルだ。

7 スーパーロボット大戦 フィギュアマスコット3
バンプレスト・1月上旬登場予定・5種

これまた大人気のスパロボシリーズ。今回の注目はダイロボンとダンガイオー！ マスターガンダムもイイ味出してる。

まだまだ登場、スパロボ！

12 デ・ジ・キャラット スーパージャンボぬいぐるみ
セガ・1月中旬登場・4種

素材、大きさにこだわった服の質感・ボキャラットみ30cmサイズで登場！

（素材、大きさにこだわった服の質感。デ・ジ・キャラットもぬいぐるみで、30cmサイズで登場！）

デカイ、デジコ！

8 サイボーグ009 フィギュアキーホルダー
バンプレスト・1月中旬登場予定・9種

3度目のTVアニメがスタートしたサイボーグ009、フライトスーツでも復活だ。ディフォルメでも変わらない006がイイ！

ディフォルメ姿で帰ってきた009！

13 ムチッ子 ぬいぐるみ PART1
システムサービス・1月登場・6種

さて、どれが誰だか分かりますか？

吉本興業のタレントがかムシになってしまったキャラクター「ムチッ子」。かなり似ています。

9 犬夜叉 掛け軸時計
バンプレスト・1月上旬登場予定・3種

まさに絵巻物！

「犬夜叉」の世界観にぴったりの掛け軸型壁掛け時計。イラストはプライズのための書き下ろし！ シブイぞ。

プライズコンプリートプレゼント

プロ野球のドラフト終わりましたね。寺原君、ダイエーで頑張ってもらいたいもんです。さて、今月のプライズプレゼントは、寺原レベルがゴロゴロの大豊作。総合必至だ！ P208の応募要項を見て、有望選手を引き当てろ！

1	カプコンキャラクター ジグソーフィギュア	1セット
2	ガメラ3 ハイグレードフィギュア	3セット
6	ルパン三世 フィギュア&バイク	3セット
7	スーパーロボット大戦 フィギュアマスコット3	3セット
10	あずまんが大王 リストウォッチ	3セット

不定期 プライズメーカー サイトコレクション

毎月毎月膨大な量の新作が登場するプライズ。もちろん、メーカーもたくさん存在するのだ。今月新作を紹介したプライズメーカーのWEBサイトはこちら！ 他の新作はここで探そう！

セガ
http://sega.jp/prize/

バンプレスト
http://www.banpresto.co.jp/japan/

システムサービス
http://www.fans-web.com

第9回

秘話満載のロングインタビュー！

パーキッツ解体新書

今回はこのコーナーでもお馴染み、パーキッツのお二人が単独初登場。パーキッツの現在・過去・未来をサラケ出してもらいました！

――まずはパーキッツ結成当初のお話を聞かせていただけますか？

片岡　学生時代にドラム、ギター、キーボード、ベース&ボーカルの4人編成で始めました。

ふじの　片岡さんとは大学が同じだったんです。当時は片岡さんの作詞・作曲でやっていたんですよ。社会人になってからは、日曜日にスタジオを借りて練習してました。

――結成当初から、バンド名はパーキッツだったのですか？

片岡　そうです。パーキッツの名付け親は僕ですね。アルファベットのQが好きだったので、英和辞書を開いて「パーキッツ」を見つけたんです。だから正確な発音は「パークウェッツ」(笑)。

「寄せ木細工」という意味なんですけど、「異なったベクトルが組み合わさって生まれる物」という意味にしよう、と。後から考えたんですけど(笑)。Qが入っているバンド名ではシャ乱Qより先ですね、多分(笑)。

ふじの　やったあ(笑)。でも、4人とも社会人になって、集まる時間がなかなか作れなかったんです。それで何となく立ち消えになってしまって。

数年後、片岡さんから「デモテープを作って富士通のコンテストに出してみないか」と誘われたんです。時間が無いから、とりあえず打ち込みとボーカルだけでやろうと決めて、2人編成の「パーキッツ」が誕生しました。コンテストではグランプリをいただきました。

――グランプリですか！　それで応募した曲は？

片岡　未発表の「フローズンハート」という曲です。

ふじの　「HAPPY MUSIC」のようなハジケ系です。ベースが重要な曲なので、今の編成だとライブでやりづらんですよね～。

――レコードデビューはいつになるんですか？

片岡　インディーズでのデビューだったら「funny mouth」だよね？

ふじの　そうそう。上位入賞したミュージシャンたちのコンピレーションアルバムを出す、というビクター主催のアマチュアコンテストがあったんです。そこで初めて入れてもらったのが「水中家族のテーマ」。

片岡　93年の5月15日ですね

ふじの　克明だね(笑)。それからパーキッツとして音楽の仕事が増えていったので、会社を辞めて音楽を仕事にしたんですよ。

――お二人が影響を受けた音楽を教えてください。

ふじの　プログレッシブロックが好きで、よく聴いてました。イエス、アラン・ホールズワース、キング・クリムゾン、UKとか、バリバリのプログレが好みなんですよ。一番好きなギタリストはジェフ・ベックです。逆に、歌モノはあまり聴かなかったですね。

――作詞をなさっているのに、少し意外ですね。

ふじの　パーキッツ以前はギタリストだったんですよ。作詞はデビューしたころ、コロムビアさんのオーディションを受けてから本格的に始めたんです(笑)。

今は作詞が楽しくなりましたね。作詞した曲をほかの方が歌う場合、自分の書いたイメージといい意味で異なってくる。別の人格を持って帰ってくる、そういう楽しみがありますね。

――では片岡さんのお好きな音楽は？

片岡　高校生ぐらいまで音楽はあんまり聴かず、TVばっかり見てました。今でもケーブルTVが24時間、流しっぱなしです。

――ちなみに昔はどんな番組を？

片岡　アニメばっかり(一同笑)。

ふじの　怖ッ(笑)。どんなアニメ？

片岡　アニメ&特撮ですね。僕の世代だと仮面ライダーやウルトラマン……男の子はみんなそうだと思いますが。

ブラスバンド部でピッコロをやるようになってから、スコアを書くようになったんです。それまでは、実家がピアノ教室をやってまして、習わされてました。家出しかけたほど嫌でしたが(笑)。今は感謝してますけどね、譜面が読めるようになっていてよかった。

その後、80年代のニューウェーブブームで出てきたかっこいいバンドにも、打ちのめされましたね。

――アニメ音楽やピアノが、片岡さんに音楽的な影響を与えていると思いますか？

片岡　土台としてあると思います。その証拠にパーキッツの曲にはめったに歪んだ音が入ってこないんです。

このように、二人ともバックグラウンドも分野も違うんですけど、それはそれでバランスが取れているのかな(笑)？

――パーキッツさんの曲作りのプロセスを教えてもらえますか？

ふじの　結成初期から作詞や作曲の、お互いの持ち場には干渉しない、という暗黙の了解があるんです。

片岡　だからメロディーもフルアレンジして、「後は歌を乗せるだけ」という段階まで作り込んで、ふじのに渡します。

ふじの　そして、私が歌を乗せる。それから、お互い意見を言い合って作っていくんです。

――『ポップン7』収録の「HAPPY MUSIC」はどのように作っていったんですか？

ふじの　片岡さんから発売バージョンに近い形のオケ(※ボーカル以外の演奏部分)が来て、私がそれに歌詞を乗せました。片岡さんは一時外国に住んでいた帰国子女なので、英語の部分で「この歌詞は韻を踏んでない！」とか、ツッコミがあったりして(笑)。割と難産でした。制作現場ではハッピーどころかトゲトゲミュージックだったかも(笑)。

――それでは、12月29日発売の「ポップンミュージック アーティストコレクション」のお話を聞かせてください。

ふじの　「ポップン」シリーズ収録曲は、「Over the Rainbow」以外はロングバージョンで入れていただきました。さらにインディーズで発売されて、現在入手不可のファーストアルバム「半魚人」が丸ごと入っています。ジャケットでshioさんに描いていただいた私たちのイラストが可愛いんですよ～。

片岡　本人たちとのギャップがズルイですが(笑)。「半魚人」は唯一、私が作詞した曲です。少年が半魚人に変貌していく様図かずお先生テイストな……誰も知らないか(笑)。書き下ろし&未発表の最新曲「シーモア」をはじめ、キャッチーなナンバーが満載で、パーキッツの歴史年表的アルバムになっています。このアルバムと「リキッドメロディ」をセットで聴いてもらえれば完璧。あなたはパーキッツマニアになれます！

ふじの　「HAPPY MUSIC」でハッピーイヤーを迎えて下さい♡。

パーキッツ

片岡

3月21日生まれ(おひつじ座)
神奈川県出身　A型
作曲・編曲・全楽器演奏を担当。軽快なサウンドは「ポップン」に不可欠なものになっている。

ふじの

10月30日生まれ(さそり座)
埼玉県出身　A型
作詞・ボーカルを担当。明るくキュートな歌声は、聴く者すべてをハッピーにしてくれる。

CHARACTER FILE No.7

Poet

ジャンル名
SUNNY
曲名
HAPPY MUSIC
アーティスト名
パーキッツ

小さな天使のポエットは今日もみんなに幸せを届けるお仕事に大忙しなんだって。クリスマスに向けてお魚さんたちと進めている歌の練習も、大変だけど楽しそう！

■出身地：ホワイトランド
■趣味：お空の散歩、ラッパの演奏
■すきなもの：ママ、魚の一家
■きらいなもの：水泳

7にパーキッツさんの曲が入るぞーということになり、いただいた曲がまたお馴染みな感じのかわいらしい曲で、「これはやっぱりポエットに担当してもらおう！」と決まるまでは早かったのです。でもその後の衣装やアニメのアクション決めは、人気キャラなので今までのファンの方のイメージを壊さないように、それでいて新しい魅力も用意したい！ と欲張ったせいで悩みまくりました。

そして、曲に鈴のような音が入っているよね→発売は秋から冬だよね→じゃクリスマス!? というスタッフみんなの連想ゲームから、今回の暖かそうなデザインに決まりました。この号が発売されるころはクリスマスが終わっちゃってますけど、寒い冬もポップンでこの曲をプレイして、暖かいやさしい気持ちになってもらえたらいいなぁ。(shio)

パーキッツNEWSPAPER

12.6 Live at 渋谷TAKE OFF 7

KINGさんのギターが唸る！ Haya-Pさんのドラムが五感を突き抜ける！ ハリーポッタートーク&キーボードが冴え渡った片岡さん、ミニでドレスアップしたふじのさんがノリノリでライブ！ 全曲が生音の迫力をもってオーディエンスを興奮の坩堝に容赦なくたたき込み、会場はオールスタンディングで一体になった。

特に"HAPPY MUSIC"クリスマスバージョンはファンへの最高級プレゼント。超グルーヴィーなライブだったぞ！

（演奏曲目）1.それから 2.シーモア 3.ナミダ 4.お天気とチョコレート 5.HAPPY MUSIC 6.優しい日々 7.Over the Rainbow 【アンコール】水中家族のテーマ ～恋のシャレード

12.29発売！ 話題の"HAPPY MUSIC"収録!!

pop'n music Artist Collection パーキッツ
KMCA-141
¥2,548（税込）

収録曲
①HAPPY MUSIC ②シーモア ③たいようのうたね ④ko*to*ba ⑤それから ⑥半魚人 ⑦ナミダ ⑧Tiny Love ⑨ころ ころ ころり ⑩ムーヴィンアウト ⑪水中家族のテーマ ⑫恋のシャレード

「pop'n music」シリーズに楽曲を提供している人気アーティストをフィーチャーした"アーティストコレクション"第1弾。インディーズからリリースされた幻の1stアルバム「半魚人」収録曲のすべて、最新曲「シーモア」に「ポップン7」ですでに大人気の「HAPPY MUSIC」まで入った、まさにパーキッツのベスト盤！ インナーでは本誌でもお馴染み、shioさんのキュートな描き下ろしイラストも見られるのだ。

ポップンミュージック7 インターネットランキング開催中！

「6」で大好評だった「インターネットランキング」が「7」でも始まったよ！これはパスワードを入力することで、自分のスコアを日本全国順位で見ることができちゃうキャンペーンなんだ。

対象コースはエキスパートコースで選択できる8コース。プレイ後（クリアしなくてもOK！）に表示されるパスワード、そしてエントリーしたプレイヤーネームを以下のアドレスで登録してね！ 1/16(水)まで開催中だよ！

登録専用ホームページ
http://www.konami.co.jp/am/popn/music7/ranking/entry.html
iモード専用
http://www.konami.co.jp/am/popn/music7/register_i.html

ポップンなプレゼント

先月号の付録「ポップンミュージック7」ポスター、みんな気に入ってくれたかな？今月はあの素敵なポスターに、パーキッツのお二人がサインをしてくれました！「過去最大級のサインです」とご本人たちが語るほどのBIGなサイン入りポスター（折り目なし）を3名の方にプレゼント！ 応募方法は208ページをご覧下さい。

さて、このコーナーでは、皆さんからのおたよりを随時募集しています。取り上げてほしいアーティストやキャラクター、新堂敦士さんへの質問などなど、ドシドシお寄せ下さい。宛先はこちらです。
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 （株）エンターブレイン アルカディア編集部「ポップンな関係」係

新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム） その9

～冬やねぇ…。つちゅーか寒いねッ！……の巻～

はいはいッ。真剣寒いよなぁ。あかんねん。ん～ま、まじで。弱いねんッ。なんかイーッってならへん？ イーッって……。いやもっと、純粋にシーッ！ に近いんか？ いや、それは違うな！ えねんけど……。なんかなるやん？ アレあかんねん。普通そんな入れへんやろ？ ってくらい、なんか使わなくていいはずの、無駄ぁ～なチカラ、いっぱい使うやん？

「また、チカラ入ってるやん！ 俺!? 何やねん！ これ!?」（けっこう、いいフレーズッ！ パクりOK！）みたいな……。

街自体は、電飾いっぱいで、「うぉ～ッ！ Yeah！ 盛り上がってるぜーッ！ ピカーッ！」って、いい感じやねんけど……。っていうか、1年を振り返って……ちゅー時期ですよ。これ。まじで……。来年こそは、っていうね!? ちょっとでも、この雑誌買うのが（え？ 君、立ち読み？）遅かったら、今年こそは……じゃないですかーッ？ どうしよ？ どうする？？？ ……とか言いつつ、毎年、同じこと言うてたりすんねんけど……。

コスプレ プレイスタイル

Vol.21 PLAY STYLE

文／中里 毅（COSPA/Studio K-POWER Design Works）

Feel so Good style

コスプレネーム／アキさん【ロック】 朱雀さん【テリー】

毎回、一押しのコスプレイヤーさんを紹介するコーナー！ 今回は「餓狼」のテリーとロックのお二人です。他薦で投稿していただきました。衣装の出来ももちろんGOODなのですが、何せ表情が非常にいいです！ テリーとロックの雰囲気がとってもよく出ていると思います！ カッコイイ！

投稿コスプレ大紹介

皆さまこんにち～。コスパの中里です。毎回たくさんの投稿まことにありがとうございます！

担当中里は冬コミ前のいろんなお仕事でアップアップ状態です(涙)。

この号が発売されているころには、まさにコミケ真っ盛りといった感じになっていると思いますが、コミケはコスプレ可能なイベント中でも、特に細かい規制が多いので注意が必要です。肌の露出や小道具など、いざ会場へ行ってから「ダメです！」なんてことにならないように、前もってカタログなどで、コスプレのルールを確認する事がお勧めです。カタログは大きな本屋さんや、漫画専門店などで手に入りますので「コスプレだけしに行く」という方も購入して目を通しておきましょう。

コスプレ広場以外でコスプレする際には、写真撮影の規制など、コミケ本来の目的である「同人誌即売会」の妨げにならないようにするルールが、細かく規定されていますので、必ず守って、見る側、する側共に楽しいコスプレライフを送って下さいね。

コミケに限らず、同人誌の即売会やガレージキットの販売会といった「主目的がコスプレではない」イベントに参加する際は、コスプレをしない人(買い物をする人や、ディーラーさんやサークルさん)が不快な思いをしないように、注意することが大切です。ティースペースやサークルテーブルの前での撮影や、立ち止まってのおしゃべりなどは、絶対にしないように、特に気を付けてイベントに参加して下さいね。

とかなんとか少々堅い話もしつつ、今回もコスプレ・プレイスタイル最後までお楽しみ下され～。

◆ヴァンパイアセイヴァー リリス【秋桜さん】
ポーズが色っぽいリリスです。羽の工夫が見事ですね！

◆K.O.F.2001 アンヘル【Co-oさん】
大人気2001のキャラクターを、早くも投稿してくれました。

◆ちょびっツ ちぃ【橘川全一さん】
コスプレ人気大爆発の「ちぃ」です。写真の構図が個性的ですね。

◆CAPCOM VS. SNK 藤堂竜白
【タカト・マスターズさん】
写真の雰囲気、衣装、ポーズとも完璧です！
今にも空中重ね当てを連打してきそうです。(^ ^)

◆鉄拳TT リン・シャオユウ[田中モニカさん・みやびルイさん]
カラー違いで同キャラコスプレですね！ 可愛く仕上がってます。

◆K.O.F.シリーズ
京【白龍さん】 香澄【望月醍醐さん】
拳崇【岬シズクさん】 K'【みるくさん】
お友だち同士でタイトルを合わせてのコスプレですね。
楽しそうな雰囲気が非常にGOODです！
どんどん仲間を増やして、全キャラクターで投稿を目指してみるっていうのは!?（^ ^）

◆ビートマニアⅡDX6th セリカ【K-RSCHさん】
長寿人気のビーマニキャラクターです！ 筐体の前の写真で◎

◆侍魂シリーズ ナコルル(紫)【矢追Xさん】
怖い方のナコルルです。なんとなんじゃタウンで撮影との事。

http://blue.sakura.ne.jp/~milkweb/

11月号でインタビューさせていただいた「みるく」さんがホームページを作られたそうです。

「全部自分で作ってるので、見にくいところもあるかもしれないのですが、遊びに来てみて下さい～」との事ですので紹介しておきます。

お気に入りのコスプレ写真や普段着の写真、漫画やガレージキットのコーナーなんかもあって、盛りだくさんの内容です。

ファンの人は要チェックですね！

投稿&お手紙まだまだ大募集！

というわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送りください。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えて下さい。その際、取材に伺わせていただいてOKな場合は明記して下さい。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

●コスプレDJ
取材させていただける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座への質問など。

●コスプレカメラマンさんの写真投稿
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、自慢の写真の腕を披露したい、カメラマンさんからの投稿も大歓迎！
・キャラクター名 ・コスプレネーム(被写体の方の)
・使用機材(カメラ／レンズなどなど) ・撮影環境
・露出／絞り ・使用フィルム などを明記してね！
投稿の際に被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿して下さい！ 絶対ですよ！

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとか、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれの宛先は……
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。
皆様からのお手紙、お待ちしています～
ホームページも募集中です～。

コス事典 すっかり冬本番で、スノーボードに夢中な中里ですが、ゲレンデでもコスプレ魂を発揮しようと、ウェアの上にWWFのホッケーシャツを羽織っていると……。「そのウェアってWWFのですよね。どこで売ってるんですか？」と知らない人に尋ねられ、ちょっとビックリ。いやぁ、コスプレっぽい楽しみ？

アーマー系コスチューム講座

前回、お休みさせていただいた「アーマー」系衣装です。

前回までで、大まかなアーマーの形は出来ていると思います。今回は細かいモールドの付け方と、ラリッサの貼り込みについて解説したいと思います。

その前に、前回でも紹介した「球状の部品の作り方」の別パターンを解説しておきたいと思います。

右図のように、むいたミカンの皮状のモノを貼り合わせていくと球が出来るのは、皆さまも数学の授業で習ったと思います。この方法で球を作ると、大きさを自由に変えられたり、少々難しいヒートプレスをしなくても球体を作れて便利なのですが、ウレタンの性質上、陥りやすい罠があるので注意して下さい。

張り合わせ断面図

■部分を削って滑らかに仕上げる

図のように、ウレタンパーツの合わせ目は、性質上盛り上がってしまいやすく、ヘルメット状のパーツの後頭部や、肩パーツが極端に尖ってしまっている衣装をよく見かけます。こういった場合、ウレタンの厚みを見ながらベルトサンダーや、粗めの紙ヤスリなどで角を削ってカーブを滑らかに仕上げると綺麗に見えます。サンペルカなどのウレタン素材は意外に感単に削ることができるので、お勧めの調整方法です。

さて、大まかな形が出来たら、細かいモールドを追加していきます。ロボットのボディやアーマーには、必ず何らかのモールド(突起や凹みなど)があるはずです。その中でも大きめのモノは、ラリッサを貼る前に表面に追加しておく必要があります。

上の写真を参考にしていただければ分かるように、大きなモールドはウレタンを追加、カットする事によって作っていくのが無難です。

最初の回に製作した型紙のサイズを確認しながら、モールド用の型紙を新規に製作して、ウレタンを切り出し、箱組と同様の方法で接着します。

このとき、厚みを持たせたくない場合などは、彫刻刀を使って、ラインや凹モールドを表現する方法もあります。ただし本体をカットする方法は一発勝負に近い状態になるので、なるべく避けるのが賢明かと思われます。

型紙とウレタンの切り出しは右下写真を参考にして下さい。

さらに細かいモールドの場合はラリッサなどがうまく貼り込めない可能性も出てくるので、後から追加するのがお勧めです。

プラキャストや、スカルピー自由樹脂といった造詣に使う素材で作っておいて、塗装。その後、接着するのが普通といえば普通なのですが、小さな部品を美しく仕上げるのは非常に難しいと思いますので、似たような形のモノを探してきて貼り付けたりするのもいいのではないでしょうか？

モールドが仕上がったら、ラリッサなどの合成皮の貼り込み作業になるのですが、貼り込みをする前に素材の裏側に貼ってある「布」のような部分をはがす作業を行ないます。

もともと、この手の合成素材は伸びがよいのですが、裏の布部分の伸び限界のせいで、伸びにリミッターがかかった状態になってしまっています。

裏はがしの作業を知らない方も意外に多いようですので、細かく説明したいと思います。

使用する大きさにカットした素材を裏返しておき、ティッシュなどに大量に含ませた溶剤(接着剤を溶かすため)で裏面を丹念に拭きます。溶剤は「アセトン」がお勧めですが、使用の際はマスク・ゴム手袋を着用して、窓全開&換気扇フルパワー&火気厳禁で行なって下さい。

裏面をたっぷりの溶剤で拭いたら右写真のように「布」部分をベリベリとはがします。そのとき、はがれにくい部分があった場合は、再度アセトンで接着剤を溶かして下さい。

この作業を行なえば、だいたいの合皮の裏ははがせると思いますが、素材の材質によっては溶剤で変質してしまうものもありますので、本番作業前に端切れなどを使って実験しておくのがお勧めです。

裏はがし前のラリッサ。

裏はがし後のラリッサ。伸びが違う！

といったところで、今回はスペースの都合で、ココまでです(涙)。

次回は合皮の貼り込み方法と、仕上げを解説したいと思います。いよいよクライマックスに近づいてきました、細かい技術も紹介していこうと思うので、ぜひチェックして下さい。

皆さまの衣装作りの質問もお待ちしています〜。

GUILTY GEAR X アソシエイションXR+ 感動の最終回!!

皆さまに愛されて2年あまり——ついに当アソシエイションXR+も最終回を迎えることとなりました。今まで愛ある投稿をしてくれた皆さま、アンケートハガキで応援してくれた皆さま、いろいろと協力していただいた関係各社には格別の感謝を申し上げますーッ！

担当：三茶ギルティ組合

ガトリングアーティスツ!!

読者諸氏入魂のギルティイラストを大掲載！世界屈指のクオリティを誇るミラクルなコーナーなのだよ。

最終回記念 ディズィー特集

記念すべき最終回は、ラスボスということでディズィー子さん特集と相成りました。

（北海道　烈火うらん君）
☆ちょっぴりせくしーなところがいいかんじ。羽も丁寧に描かれてて手が込んでますね。

（沖縄県　ZEROさん）
☆振袖ちっくな腕パーツが、また雰囲気出しててグッ！

（福岡県　ウラモAさん）
☆すっかりGGXの人気者。これからも応援すべし。

（埼玉県　たじんこ君）
☆何かディズィーの性格が出てる一枚。やりたくないけどしょーがなく、といったトコが。

（秋田県　月形水城さん）
☆「優等生」ってイメージなんですかね。やはり。

（東京都　守山いつかさん）
☆ポイントは「なにげにぱんちら」なところだそーです。むふ。

（神奈川県　メサイア伊藤さん）
☆チップは後半になって投稿量が増えたんですよね。謎。

（兵庫県　石垣さん）
☆ハードボイルドな性格が、二人の共通点ですかね。

（石川県　りえさん）
☆ぴんくのくじらって独特の存在感があります。美味しそう？

（神奈川県　みの虫さん）
☆次の舞台でどんな戦いを見せてくれるのか、期待だぜ！

（群馬県　BOS君）
☆表情が見えない分、ミステリアスなスゴみがあるんだよね。

（福岡県　Nishi君）
☆最後まで投稿率が高かった不動の人気！　これぞ主人公の貫禄か。

（秋田県　デンジャラス伊藤さん）
☆実にほのぼの〜な一枚です。喧嘩するほど仲がいいってね。

緊急告知 次回からは驚異の新展開!!

今月号でついに発表となった「ギルティギアXX（イグゼクス）」を受けて、次号からは新コーナーとして展開することになった！　その名も"アソシエイションXX"。……あら？

ゲームの周辺情報からグッズ紹介、イベントレポートなどなど、「XX」に関わるすべてのインフォメーションをがっつりサポートしていくぞ。

もちろん、忘れちゃいかんのが読者投稿！　これまで以上にカラーイラストそのほかを募集しちゃうので、奮って投稿をしてくれよ！

次号のコーナーでは、秘められた新キャラの謎に迫ってみます。読者のみんなが「XX」に寄せる期待の声、そして新キャラのイラストも大募集するので、どんどん送ってくれい！

アソシも心機一転、迎撃体勢は万全だ！

今月号で掲載されたブリジットとスレイヤー。彼らは一体どのようなキャラクターなのか？　そして残りのキャラは!?　期待は高まるばかりだぜッ！

GGXゼネラルプロデューサー 石渡NOW！

皆さん、こんにちは。石渡です。とうとう、ちょっとだけ見えてしまった新作の開発状況。今年も終わりだというのに、開発はこれからが本番です。クリスマスも寂しい思いをしましたが、正月はもっと寂しくなるでしょう。

でも、まあいつものことなので、やるだけやります！　ぜひ応援して下さいね。

今月の格言

「来年こそはと思う前に、残り少ない今年を頑張れ！」

ゲー事内　2年にわたって続けてきたこのコーナーも、今回で最終回。1色ページになったり、イベント取材したりといろいろありましたが、読者の皆さんや石渡さんをはじめとする関係者の方々に支えられ、大団円(?)を迎えることができました。応援してくれた皆さま、本当にありがとう。心機一転の来月からも、アソシをよろしく！（組合より）

筐体百景

電影心象スケッチブック

新しき波に向けて

二十四回

TEXT/PHOTO 田渕健康協力

瞬く間に
過ぎ行く年を形容するとき、つい使いがちなこの言葉
実際に年の瀬に突入してみると、
やはり口をついて出るのは、お約束のその一言だったりする。
平々凡々だったようでも、目を凝らして記憶の端をつついてみると、
なかなかに起伏に富んだ一年であったように思われる。

「以前より面白いゲームが減った」
それって、単に自分の情熱が薄らいだだけではないのか？
「ゲーセンが昔よりつまらない」
昔はもっと、自分が能動的に「面白さ」を
求める努力をしていたんじゃないか？

変わらない面白さ、というものは、はなから存在しないと仮定する。
飽きる、ということは、時代と歩み、環境に応じて
「面白さ」を受け取る努力を怠った結果、ということと仮定する

ならば、何をすればいいかは簡単だ
時代を変えるヒントは、全部自分の中にあるのだから
意固地なまでに、一つの主観を引きずるのではなく、
もっと柔軟な姿勢で生きても罰は当たるまい。多分。

そう

少し前までは、街中のそこかしこで
太鼓の音が響くなんて光景、予想できなかったはずなのだ
停滞なんかありはしない。自分自身が「楽しもう」という姿勢さえ見せれば、
時代の潮流は、いつでも新鮮な驚きをブチかましてくれるのである。

期待するなというのが無理な話だ
2002年という名の、新たな波が、やって来るのだから

神楽坂・GEOCE SEGA

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております 編集部「筐体百景」係まで

読者が作る
ゲーセンの掘り炬燵

A-Fro

ARCADIA FRONTIERS

A-Fro的大新年プロデュース元日DDTスペシャル！

2002年の一発！

今月のストレートスマート

（新潟県　[illegible]さん）

新年明けましておめでとうございます、正月ゲーセンしてますかーッ？　と、定例のループデモが流れつつ始まりました、2002年一発目のA-Froです。お年玉をもらえた君は、ゲーセンで優雅なひと時を過ごし、後に郵便局で葉書を買ってA-Froに投稿するといいだろーう！　プロバイダ料払ってネット投稿だぜヘイベ、という選択もありですな。とにもかくにも生き馬の目を抜く勢いで、本年もA-Froをよろしくお願いします！

（新春サクタロフ）

アフロCMYK

色付きのアーケードゲームイラストを送るなら、釣りマガジンの読者コーナーより、「アフロCMYK」の方が多少載りやすいかと思われます（自信無し）。それより、担当アフロズの今年の抱負を聞いていただけますか？
田渕健康の抱負「みんな仲良く」
福田幡太郎の抱負「編集部泊まり10日未満」

（愛媛県　立花永樹は年女！さん）
☆鉄拳一族新春のご挨拶。ジュリア姉さんに一票であります。

（埼玉県　でばいん君）
☆チ、チミィ！　このナチュラルな不条理は何かねーッッッ。
◆http://www.h2.dion.ne.jp/~debain

（群馬県　BOS君）
☆モヂ飲んでノドにつかえてローリング（byジミー）

（東京都　しいのかなえさん）
☆新作のドグマタランテラ柄はどうかしら？　魔界の襟元も腕がいいでしょ。
◆http://www2.to/moneypit

（兵庫県　神崎渚さん）
☆木馬よりありったけの♡を。何でも似合っちゃうのはユーリ様のカリスマか。

（北海道　久遠堂梨花さん）
☆ツッコミポイントをスルーして(笑)、『2002』は出さいでかーっ！

（新潟県　げっつ☆専政君）
☆学生諸君、常に与えられた情報を疑うべしっ。んがっく。

（大阪府　モリヒロミさん）
☆舞います！　サスカ獅子！　えっ、モリヒロミさんがSG（シケギャグ）!?　ざわ……。
◆http://www45.tok2.com/home/loveland/

（東京都　采姫炬さん）
☆オロチ様のアルカイックスマイル（？）が涙を誘うわいな。

（愛知県　[illegible]君）
☆盃ではなく、ドリルで乾杯！　がんばりましょー！

（大阪府　鷹君）
☆おみ足がっ、GGX面子はもれなく美脚正月ということで。
◆http://village.infoweb.ne.jp/~fwjb4081/

（新潟県　桂木せん太君）
☆肩出し＋腿チラ。チャイナ晴れ着で神社に屋台出してそうだー。

（大阪府　西ユキイさん）
☆読者の皆さんによる年賀状企画、いかがでした？　次は暑中見舞い編ができるといいなー（早）。

（東京都　氷雨げんた君）
☆……いやな馬だな。今年、リムルル番長戦線激化の兆しあり。

（北海道　二ノ宮レオ君）
☆ジョンさんが遺影みたいだぞ。ニュー遺影（イヤー）ってな（SG）。
◆http://www1.odn.ne.jp/~cex03690/flow/

（群馬県　ヨウタ君）
☆着物がピタっとビタッと決まる二人。参拝は三島神社ね。
◆http://www4.ocn.ne.jp/~n.d.s/index.html

A-Fro ひみつ情報
読者年賀状プレゼント企画へのご参加、マコトにありがとーございました。正式なアナウンス無しでこれだけの数が集まるとは……大感謝です。今回掲載分の年賀状イラストはアルカディアHPからダウンロードできます。基本的に週単位で新しい絵に更新されるので、何度も訪れて目当てのCGを持っていって下さいませ。http://www.arcadiamagazine.com/

読者投稿・異色のコンビネーション特集

二人組-ING

二人組、それはアーケードシーンを写し出す鏡、ミラー、ソーラレイ、発射オーバイといえましょうや。何か2ショットイラストがドカスと来たのでまとめてみたによ。

(東京都　へかとんけいる君)
☆理由なき鉄拳クロスカウンター。奴が居たから殴ったまでだ！

(大阪府　紫苑籠さん)
☆兄、「カプエス3」の参加待ちか、いっそのこと「4」plz

(茨城県　父は奥也コンバイン君)
☆連邦の有志諸君、「飛びゲル（P78～）」への参戦を待つ！

http://www2.plala.or.jp/riki/

(東京都　RIKI君)
☆うん、さわやか。ときどきには遠い方で

http://WWW.01.246.ne.jp/~oh-ki/

(東京都　カマキリ君)
☆鉄拳の眼鏡っ娘は特に知性的でゴワス。

(静岡県　竜胆さくらさん)
☆誰かほかのパートナーを考えたこともなかった。

(富山県　よいち君)
☆何なの、このとてつもなくまろりとした感覚

(北海道　浅見さん)
☆……どんな時代だよ。

http://members.jcom.home.ne.jp/naga-m/

(群馬県　NAGA君)
☆二人ならできる、留まった時間を動かすタクル。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/3192/

(東京都　修之介君)
☆TIL THE DAY I DIE.
まだ見ぬ明日も壊してみせるのさ。

(北海道　烈火うらん君)
☆あえて、語らない。その伝え方好きです。

(福岡県　ウラ毛☆Aさん)
☆会員独占情報ーッ！「ウラモウ☆エー」と読むらしい！

(富山県　タムラさん)
☆精緻な創造形態である中国拳法を学ぶ時、君は秀才となるか異才となるか。

http://www1.odn.ne.jp/~aaf64120/

(東京都　賀来君)
☆erikaはビーマニシリーズのポップ・アイコンといえますね！

(東京都　U-REI君)
☆干支にちなんでじゃじゃ馬なのかも。

http://www1.kcn.ne.jp/~inopy

(大阪府　いのP君)
☆全国誌でロリン嗜好をオープンしてまう勇気に乾杯やでぇ。

(東京都　SUMMY♥さん)
☆「7」のインプレッションもドシドシお寄せ下さいでおま！

(埼玉県　マルミ弾・土「U」33aさん)
☆スーパービーマニ大戦なんてシミュレーション、無理竜。

http://www.phoenix-c.or.jp/~ishikawa/

(北海道　KE-I君)
☆何やら刺さりそうな鋭角ですが、正義の凶器ですか？

http://www.r667-dj.com/~peku/

(青森県　白帽野郎。君)
☆「担当E、今年は娘。ネタを自粛しませんか？」「そうだな。でもコンサート会場でする話ではないな」

http://nekocone.hoops.ne.jp/

(静岡県　sutemi君)
☆手がかじかむ季節、プレイ前のウォームアップ忘れずに。

http://www1.ttcn.ne.jp/~tisk

(東京都　TISK君)
☆負け戦でもターミナルにカード挿しちゃいますよね。

(東京都　ゲコゲさとる君)
☆ショタ番グルタンくん、アイスと冒険持ってどこへ行く？

http://yokohama.cool.ne.jp/sgry/tokotoko/

(神奈川県　とことこさん)
☆対戦運、料理運、おとこ運。吉と出るか凶と出るか？

ひみつ情報 A-Fro
A-Fro名物暴走機関車の四氏による合作4コマ漫画QUOカードが続々発送されている昨今、何とアフロズは次のQUOカード制作に着手した！　今度は今までの雰囲気とまた違った絵柄にしたいと画策中である。作者には何と、あの人が登場（予定、というか本当は未定）。お、おそろし～。読者の皆さん、次のQUOカード獲得を目指して、引き続きたくさんの投稿をよろしくね！

アフロCMYKの3ページ目は、心豊かな読者を育む各種コーナーを取りそろえた、バラエティー全開のコーナーとなっております。どちらさまも、のびのびと楽しんでいってもらえることを願ってやみません。

担当：[illegible]

新春特別枠 新年会だよ走馬灯

新年会第2弾は、早々ありあまるパワーで2002年を[illegible]りまくっていあげた、インパクト重視の年賀状群をご紹介。今年も熱意溢れる読者コーナーにしてくれそうな予感を十二分に感じさせてくれる作品群といえよう。むふっ。

(千葉県 y2さん)
☆うま年の今年は大暴れしま[illegible]乗りこなすのは骨が折れそうだっぜ！

(茨城県 [illegible])
☆明けま[illegible]

(静岡県 中村英明君)
☆新年初悪夢じゃないの？[illegible]厄払いという[illegible]

[illegible]

A-Fro ロリティカ同盟

無垢なる肉体に無垢なる精神は宿る——かどうかは知らないが、このたびめでたく発足した「A-Froロリティカ同盟」はゴスからユーロからパンクまで、古今東西のロリーンを一身に担う、気合とド根性のコーナーである！ ……いいのかなあ。

(大阪府 大戸島良君)
☆名前からして萌え勝ちって感じ。声も可愛かったですネ(社員ですが)。
http://www.twin.ne.jp/~morrigan/

(福岡県 武術師某さん)
☆タイトーのパズルものって、割ときゃわいい子が多いのよ。

(埼玉県 たじんこ君)
☆何か雪ん子って感じ。西洋の雪女って珍しいよね。

(東京都 守山いつかさん)
☆幼さゆえの凶悪さもよくってよ。かわいい子のわがままは許可ッ！

(大阪府 モリヒロミさん)
☆今後ともコーナー振興委員長として、ロリの嵐を巻き起こすのよヒロミさんッ！
http://www4.tok2.com/home/loveland/

(大阪府 Gu-chi君)
☆いやいや、まだ終わってませんぜ。そのうちひょっこり帰ってきますよ。
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/9340/

(神奈川県 ソンガーシングライター君)
☆熱シャースコンパッションから復活。本当に高校生ですかアナタ。

(北海道 久遠堂梨花さん)
☆ムチンルシャー幼少編。どうにもニヤついてる保護者が危険。

(埼玉県 武内靖章君)
☆ちょいと気だるそうなところがええのよ。おいちゃん気になっちゃうなあ。
http://www.interq.or.jp/surfing/johnny/

(東京都 ムドウ君)
☆どう!? 世界初(と思われる)ゴスなジオングは！ コーナーの主旨を理解してますネ(笑)。
http://www.02-246.ne.jp/~mdo-digi/

(兵庫県 こちこさん)
☆当コーナーでは若返りネタもOK。失われたあの日を君の手で再現ロA！

(東京都 RORINさん)
☆このコーナーにあっては、いじりやすさNo.1キャラかな？
http://www.h3.dion.ne.jp/~rudy/

今月の異次元空間

(東京都 タマ君)
☆君の町にもモンゲーは来たか!? わりと混んでて空かないんだよね。

(秋田県 序偶君)
☆宛先が「今月の異次元空間」に。フフ、まったく困った確信犯だぜ。

A-Fro ひみつ情報 モリヒロミさんの提唱で何気なく呼び掛けた「A-Froロリティカ同盟」は、見事なまでに皆さんのハートを射抜いたようですわい。己の資質に逆らわないストレートなものから、ゴス入った変化球まで、実に多彩な味付けをされた投稿がたんまり集まってくれて、担当者冥利に尽きるってもんです、ハイ。2002年の一大人気コーナー目指して、このまま驀進してみましょう！

アフロ グレースケール。

ハッピーニューいえあ、といわんばかりに2002年も疾走する白と黒の世界、いかした活字が律動する場所がこちら「アフログレースケール」でございます。ゲーセンにちょこっとでも接触した生命体なら妖怪でも参加オーケーのコーナーなんだ、チェケラ！

（スペース新年祭司さくてる）

（京都府　ガブさん）

『VO4』あからさまな乱入インタラプトに疑問

先日、待望の『バーチャロン フォース』が稼働したので、早速プレイしにゲームセンターまで行ったのですが、いきなりブルーになる出来事がありました。

一人でCPU戦をやっていると、一人が乱入してきたので対戦を始めました。

お互いに1セットを取った後の3セット目。リーダーとリーダー、AIとAIがそれぞれ戦う状況になり、どちらも私の方が優勢でした。

そして残りタイムも10を切り、相手のリーダー機をあと一撃というところまで追い込みました。AI機同士も離れた場所で戦っているので、レスキューもまず無理、こちらのライフは自機・AI共に70%は残っており、相手チームの戦力的に一発逆転もまずあり得ないので、「勝った」と思った瞬間、突然画面が切り替わりました。

横を見ると、相手の連れが相手側の協力者として乱入してきて、結局また1セット目からやることになりました。後でほかの人が教えてくれたのですが、その相手の連れは明らかに乱入するタイミングを見ていたそうです。

これがチームバトルですか？　2on2とは自分の友人が負けそうだからといって、勝負に横槍を入れるためのシステムなのですか？　私が一つでも勝ち星を増やそうと必死になった3セットは、どこにいってしまったのですか？

最初から二人で乱入してきたなら文句は言いません。ですが、このやり方は納得できません(システム上可能だとしても)。この言い方は大袈裟かもしれませんが、あの二人は卑怯です。

無論そんなことをするのはごく一部だと思いますし、「今度あんなことがあったら協力しますよ」と言ってくれた人も居ました。しかし、この一件でフォースをやるどころか、ゲームセンターに行く気すらなくなってしまいました。どうか乱入する相手のことも考えてください。

(茨城県　玄海95君)

☆最大5連勝(工場出荷設定)でストップなど、プレイヤー人口の拡大に配慮された『V04』。途中乱入は協力・対戦の面白さを広めるためのシステムであって、そこを逆手に取って勝ち数を増やすことが目的ではないはず。

確かにゲームの遊び方はプレイヤーの自由に任されていますが、「金払ってんだから、何してもいいじゃん」という考え方には疑問を感じるのですがっ。

でも、この一件で玄海95号君が得たのは、何も不愉快な感覚だけではないはずです。「協力しますよ」と言ってくれた人からもらった気持ちを胸に、もう一度コクピットに向かってはどうでしょうか？

誰もがここから去ってゆくけど

一瞬、誰なのか分からなかった。
いつものように仕事帰りに寄ったゲーセンで、
5年ぶりに大学時代の友達に会った。当時からゲーム以外の接点はなく、
ゲーセン以外の場所で会うことはほとんどない友達だった
彼が地元を離れて就職したこともあって、
大学卒業と同時に没交渉になっていたのだ。
「最近、こっちに戻ってきたんよ」
「今、何やってんの？」
「相変わらず、シューティングとか」
他愛もない会話にあのころの記憶が懐かしく蘇る。
例えば二人のうちのどちらかがゲーセン通いをやめていたならば、
おそらくは再会することはなかっただろう。あのころの友達の多くがゲームを
やらなくなっている中、久しぶりに彼と会った場所がほかのどこでもなく、
ゲーセンでよかった。心からそう思った。
別れ際、次の約束はしなかった。
どうせまたゲーセンで会うに決まってるから。
今度は対戦でもしますか？　あのころみたいに。

（神奈川県　くらりのふ君）

☆考えてみると、「もし、ゲーセン通いをしていなかったら？」って、かなり怖い疑問。多くの出会い、そして再会、経験できる場所で遊べて本当に良かった。

ソングはマインド　竜白歌合戦再び

『ガンダム』が人で埋まっている時に、「操作も似ているし、いっちょやってみるか！」と『ヘビーメタルジオマトリックス』をやってみたが、思った以上に面白い！

すごくシンプルで分かりやすく、特に曲がよい。「サイクロ～ン、ン」などは、ぜひザンギエフのテーマ曲にしてほしいと、勝手に思いながら遊んでいます。

ザンギ使いはスクリュー決めたときに叫ぶと吉(笑)。

(千葉県　DBK君)

☆何てったって本物の重・金・属サウンドですからのう。デスメタル高校の方々は遊んでおくといいでしょう。

協力プレイで相棒が人間だと、サクサク先に進めて楽しいですよ。……ただし武器の性能を知っている人に限るのですが、サイクロ～ン、ン。

任天堂『ピクミン』TVCMの節で

ボクたちゲーマー
ロケテストに
ついてゆく
今日も　ならぶ
ながめる
あそぶ
そしてボコられる

いろんなライバル
ひしめいてる
この場所で
今日も　ならぶ
ながめる
あそぶ
そしてカモられる

(茨城県　妖怪出魂君)

☆ゲーセンで負けてくじけそうになったとき、敵わぬ相手に実力差を見せつけられたとき。この歌を思い出して、よろしければ口ずさんでみて下さい……。

それでは、竜白歌合戦また来年にお会いしましょう。

(神奈川県　天川君)
☆今にもブチ切れそうなバッドガイ＝東(芸名)に幸多からんことを。

(愛知県　みなぎゆうさん)
☆新曲全部プレイしました？　ポップン星人なら楽勝ですかーっ!?

(静岡県　Seijiganさん)
☆一年の刑は元旦にあり……違うだろ。

(石川県　故島良さん)
☆「担当T、娘。ネタを自粛しませんか？」「サイン会中にする話じゃねえな」

(福岡県　武術師某さん)
☆何ですの？
今月号のグレスケは力石フェスタ？

(福岡県　倉長行矢さん)
☆居るだけでそこはケルエロス村。アンヘル創世者に村民栄誉賞強制授与。

(愛知県　原哲子さん)
☆コンマ2秒で対戦台を探して、デスゲームしてえッス。

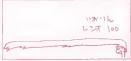
A-Fro ひみつ情報　アフログレースケールでは2002年も皆さまの文章投稿を大募集中です。アーケードゲームに思うこと、プレイ中に起きたちょっとした奇跡など、ゲームセンターに関連した事柄なら何でもOK。「愛するゲームの素晴らしさをほかのみんなに伝えたい！」そんなときはここ、グレスケに投稿するといいでしょう。文章が長過ぎると掲載スペースがなくなるので、注意して下さいね。

MM 無理想無解決ターボ

⬆(三重県　しゅまごら男君)
☆季語があっていいですね。7点。

⬆(茨城県　18216ページ君)
☆アンテナ確認するたび思い出すだLOW。

⬆(大分県　モチマサシンジ君)
☆ショーマンシップ溢れる我ら。ごめちゃい。

⬆(東京都　村雨こうじ君)
☆飛ばし過ぎの感がなきにしもあらず。

⬆(三重県　ミスターうどん君)
☆ちゅ、ちゅえええええ〜。

⬆(大阪府　パンツ君)
☆そこはキャン最大の弱点なの！

⬆(茨城県　かあちすさん)
☆お友達を洗脳するのも手でゴワス。

⬆(京都府　はじめの新庄君)
☆名前は虎五郎君というらしいじょ。

⬆(大阪府　べにだま君)
☆校則違反甚だしいべ！　違うか。

⬆(埼玉県　ラキスト君)
☆とこの美容室でやってくれるのかしらん。

さて、次のハガキです。「アルカディア12月号26ページ、「KOF2001」の記事中において、ブルーマリーの表記が「BULE　MARY」になっていたんですが、お詫びと訂正も出てないし読者からのツッコミも来てないんですけどいいんですか？(東京都　編集まこーる君)」　あ！　ホントだ！　誠に申し訳ありません。この場を借りて関係者各位にお詫び致します……などと本格的なお詫びコーナー&自作自演に仕上がった今回のリード、君はどう思いますか。

青森県の浪岡町には婆裟羅温泉という温泉がある(マジ)。週に一度、前田利家が来るらしい(85%ウソ)。たまに前田慶次が水風呂しているらしい(50%ウソ)。
(青森県　おまえ君)
☆何か、全国の「婆裟羅自慢コーナー」になっている感の当コーナーであるが、君の家の近くでバサラニアン所縁の名所、行事、音頭、子孫などなどをお見かけしたら、レッツ投稿十文字槍。

街頭電脳遊戯語録の「スクラッチ」を見て、「パテなどを使って型や部品を整えたり作ったりすること」と最初に思った私は、ゲーマーよりもモデラー属性なのでしょうか？
(茨城県　ELY君)
☆少なくとも、DJよりはモデラーという気はしますよあーた。

エアホッケーの音が聞こえてくると、安心しませんか。特にプレイヤーが女子中学生だと。
(滋賀県　綾原寺藤安章君)
☆確かに。体育会系の兄貴が親の仇を取るような形相でやってるよりはネ。

最近、「ミスタードリラーグレート」をやっていて、異様な程ススム君がつぶされまくるのは、隣に「ギャルズパニックS」が置いてあるからなのか、と思うのは気のせいですか？
(埼玉県　Horizon君)
☆気のせいです。これまで以上に親のお手伝いをすれば、つぶされなくなります。ほんとよ！

GLASSMANIA 2001

徐々に敷地を拡張している気もなきにしもあらずな眼鏡っ子愛好コーナーのお時間が、今月もやってきたでぇぇ〜。

(岩手県　岩脇君)
☆つーかふみこさんを年下扱いしていいのは何歳からですか。

(福岡県　皐月トミィさん)
☆死ぬ前に一度は遭遇したいシチュエーションだよネ！

(茨城県　殿様殿)
☆今年躍進めざましかった眼鏡っ子の名前を言ってみろ！　……いや、ミュンヒハウゼンじゃなくて。

ゲルエロス村

アルカディアの売り上げを支える生命線といえるコーナーを、貴様は知っているか!?　その名も(以下略)。

(宮城県　ウナ君見とるか！　STO君)
☆ちょっと困り気味の表情にドッキンラヴな独身担当三十路前じゃい。

(愛媛県　立花永樹さん)
☆ハガキを裏から透かして見ると、前が……うおお見えん！(またかよ)

(大分県　ぼぶろばさん)
☆頭身が伸びただけでグッとアダルティーになりますなー。いい感じよ。

(福岡県　倉長行矢さん)
☆脱衣中か、着衣中か――こいつは、今年最大の問題だぜえええ。

ガーデンローズ

戦う男たちの魂の輝き、それは気高く、時に美しい。そんな魂に魅入られた愛の使徒たちが集う楽園――その名もガーデンローズ……(BGM・G線上のアリア)。

(東京都　STS！君)
☆ガーデンローズに組み入れてよかったのだろうか……。ぐはう。

(大阪府　紫苑隆さん)
☆主役になり切れないところが萌えどころ。その気持ち、よく分かる。

(愛知県　早乙女ナミさん)
☆ひ、率いられたくねえええぇ！　おがーん！

(福島県　出海左京さん)
☆この冬、一番熱いであろうアッシュさんから年賀の挨拶！

アフロ1人のビッグショー

アフロズお薦めの投稿者を超力ピックアップする当コーナー、今回は東京が誇る最狂脱獄囚・タマ君を強制捕縛ーッ！

☆爽やかな余韻を残すネタも味わい深い。これからも期待DA！

☆ネタの疾走感に関してはA-Froナンバーワンではなかろうか。

☆実は女の子が可愛いのも特徴。妙にラブリーなんじゃああ。

A-Fro ひみつ情報　アフロ大瀑布内では、お笑いや各種イロモノ(失礼)コーナーへの投稿のほかにも、君のオリジナルコーナー設立案も待っているぞ。キャラクターやゲームのネタに特化したものでなくても、「俺的ベスト10」や「俺がゲーセン作るならこうするね！」的な野望に満ちた投稿などもお待ちしております。2002年のアフロの主役になるのは君だ！　ということで一つお願いします。

げゑせん歳時記

最近アルカディアを読んでるトキが一番幸せなんですよ
わ〜♥ ゲーセンにいるトキもシアワセですけど

（新潟県　[illegible]月しゃるなさそ）

君の心にリベンジャー 世紀末リングネーム伝説

前回の『VF4』お手並み拝見ツアーから1ヵ月。今度はキャサ夫氏による「百人組み手」が開催されると聞き、再び熊本へ向かうことになった。

「ホウ、まだ『愛沢ともみ親衛隊』で頑張っているねえ(12月号179ページ参照)」

「というか変えたら怒るやん。チームを組んでるから、iモードで見られたら、すぐにバレるし……」

「じゃあこうしよう！　元鉄人にうっかり勝てたら、速攻リングネーム変更可」

「無茶言うな！　うっかりで勝てるか!!」

結局、3本勝負のうち2本取れたら、リングネームを元の名前に戻せることとなった。

しかし、ここに重大な落とし穴があったのだ。それは、「このリングネームで衆人の面前に一度は立たねばならない」ということ。

相変わらずのうかつっぷりに、我が身を呪いながら会場へ向かった。会場は100人は居ると思われる盛況ぶり。

段位も五段六段当たり前、地元じゃまず見ない十段の猛者も居る。やはり俺らみたいな、かませ犬チームが出ていい雰囲気ではなさそうである。

とはいえ、ここまで来た以上、出ないと意味がない。

この1ヵ月間、さまざまな意味で修行を積んできた俺だ！　何か怖いことがあろうか！(反語)

そう自分に言い聞かせながら、キャサ夫氏の対戦台に座る。コインを入れる。

実況「次のチャレンジャーは……愛沢ともみ親衛隊ィィーッ!!」

しまったァァッ!!　ここ実況が付いてんじゃんかッ!!　これは精神的に大ダメージ!!!

実況「誰なんだ、愛沢ともみー!!」

言うなッ！　声に出されると、とんでもなく恥ずかしいぞ!!←今さら。

実況「押されているぞ愛沢ともみ親衛隊！　頑張れ愛沢ともみ親衛隊ー！」

だから何度も言わないで下さい……(涙声で)。結局3-0で、あっさり敗北。

その後に参加したエキシビジョンマッチ・優勝者との組み手でも精神的ダメージは回復せず、ほとんどデクモードとなって完全敗北。

あまつさえ、リベンジを期した2回目のトライアルですら3-1で敗北。完全な灰と化しました。

ふらふらと、オーディエンス席の友人の下に戻るなりの会話。

「お、やっぱ負けたねー!!」

「いや……ちょっと精神的にね……実況が……」

「指差して笑ってた観客も居たぜ」

「……そりゃ本望だよ」

もちろん、リングネーム奪還の願いは叶わず、「愛沢ともみ親衛隊」のままである。次は、いよいよ全国大会予選だ！　……って、まさか!?

「ちゃんとTシャツ出しとき！」

「マ、マジッスか……」

(佐賀県　愛沢ともみ親衛隊。の諸江君)

☆本当はそのリングネームが気に入ってしまって、わざと負けているんじゃないか諸江君説……。

A HAPPY NEW YEAR**
pop'n music
Girly♡Candy
Rie♡chan

（静岡県　ココロザシノさん）
☆Let's Goポプ神社！　リエちゃんがスウィーツな初詣にしてくれるのサ。

（東京都　QQQ君）
☆式神悪醜同盟ですと？　次はヒロシなのかーっ。

あけおめ。

（福岡県　たかおか勝己さん）
☆存在を賭けたバトルロワイヤル、最終戦は羽つきで。

（東京都　虎白エイジさん）
☆暖炉要らずな暖かさ、分かち合える人がいるから。

（青森県　褐色番長ふちこま君）
☆褐色肌キャラ特集？　マイコーのCDも出たことだし、いっちょやりますかー！

SNK NEO・GEO 同窓会

フォーエヴァー
SNK♥
いままでありがとう
おつかれした!

SNK様 今まで本当に楽しいゲームをありがとうございました。
また会える日を楽しみにまっていますね

ありがとう!!
SNK様
ず──っと大好き!!

SNKが無くなってしまったのは、とても残念です。

古くは『T・A・N・K』や『アテナ』、『ASO』などをゲーセンで楽しみ、『龍虎の拳』から家庭用ネオジオを購入、毎回あのでかいカートリッジを苦労して買っていました。LP盤『SNKゲームミュージック』も持っています。ネオジオポケットも買いました。デザイナーの募集告知に応募して、不採用になったこともありました(笑)。

こういう時代だから、ある意味仕方ないのかもしれませんが、SNKには残ってほしかった。

今後は、権利の移動なども含めて、SNKのゲームラインが本当に終わらないことを祈っています。

(神奈川県　太楽君)

☆受け継いだものをカタチにするのは、元開発者だけではなく、影響を色濃く受けた私たちなのかもしれませんね。年寄りじみているかもしれませんけど、若い世代に期待しましょう。

初代『餓狼伝説』からプレイしていた。学校帰りに『ニンジャコマンドー』とかもたまにやった。『龍虎の拳』のCPU戦。『餓狼SP』は一台のハイスコアを全部キムで埋めた。KOFは毎年誰かがク○ゲーだと言い、毎年誰かがプレイし続けていた。

(兵庫県　odoi-la君)

☆MVSが、いつでも思い出を分けてくれるから。失った日常、力に変えて前に進もう。

（東京都　ささきいちいさん）
☆極限まで広がる青空に、笑顔で合掌拳なり。

（青森県　紅葉さん）
☆夢の箱船SNK号は銀河の大海へ。敬礼

（福岡県　皐月トミィさん）
☆何度も感じた100メガショック、Sを引き継ぐ人々がもう一度与えてくれる、必ず！

（茨城県　ベソさん）
☆こらまた面白いペアばいねー。スマイル君って器用そうだすな。

霜踏み通う ゲーセン日和

『犬のおさんぽ』デビューをしてきました（消費カロリー・食パン一枚分）。

『パラパラパラダイス』が最盛期のころにその真向かいでパワーフォーク2をやった時より、『トラック狂走曲』の命がけポイント全通過でクリアした時よりも、ギャラリーが居たような気がします。

熱くなったギャラリーのお姉さんが「ハッピー頑張れ！」とか声援を送っていましたが、実際頑張らなあかんのはやってる私なんですけど……とか思ったり……。

（大阪府　西ユキイさん）

☆本体よりもオプションが褒められるとは、ぐぬぬ～と思いつつも、急流チビ犬救助はマジ全力疾走。人としてぇぇ!!

『式神の城』の隠しキャラはエスパー伊藤だと思ってたのになぁ。鞄の中に入って弾避けするとか……。

（茨城県　珮人君）

☆カラシ入り弾幕ニコニコ避けとかな。避けてねえ～～。

『バーチャロンフォース』にて。最初のコードネームは「いたいけな略奪愛」（機体はフェイエンwithVH）。

友人の駆るライデンAタイプは『ゴージャスマッスル』。戦い方にぴったりで、びっくりだった。

（奈良県　おおとり君）

☆「VO4」戦線では、脇目もふらず連敗街道驀進中の私ですが、ついに司令部から男気溢れるコードネームを頂きました！「あどけないおしゃまさん」。あれ!?

次号決着SG八連制覇！ SGMたちの氷河期バトル、恐竜絶滅はSG説！

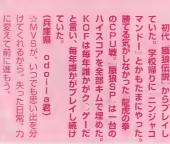
（大阪府　葵らむね君）

（愛知県　そたい君）

飛び出せ！ゲルドルバ ～グレスケ編～

「飛びゲル」に届いたモノクロ投稿を一挙公開。この投稿数なら「飛びゲル」はあと十年は戦えるっ！

（静岡県　大山高嶺さん）
☆総帥も投稿アジテーション！「飛びゲル」コロニーへ全艦隊集結せよ！

（佐賀県　清田虎人さん）
☆やたら力強ええ、修羅場を幾千越えた19歳は違うでありますな。

最近、マゼラトップ砲が楽しい。
（千葉県　大塚君）
☆マゼラトップ攻略があってもいいのではー、との声が多かったら攻略が始まるかも？
君の発言を待っているぞ。

次回予告

3月は別れの季節。必然的にA-Froは「卒業」特集となるのだが、ちょっと待ってくれい。

一口に卒業といっても、例えば「一八君、平八の支配から卒業」や「爆発炎上するシャドルー本部から、命からがら卒業」などさまざまなシーンがあるわけだ。

それらを加味し、次々号のアフロCMYKでは「学園の卒業」から「地球の存亡を賭けた卒業」まで幅広い「卒業（離別）シチュエーション」を特集するだべえ。発想を柔らかくして、ちょっとした捻りを加えると載りやすいかも？

文章投稿でも「別れ、卒業」をテーマにしたネタを募集するぞ。上京してしまう先輩後輩、別れゲーレビューなど、テーマを上手に料理して挑んでもらいたい。しんみり系からお笑いまで、幅広く表現できるはずだ。「読者さまゲームインプレッション」も絶賛受け付け中だぜっ。

後記DV

[illegible]

常連の座をつかみ取れ！ ARCADIA Frontiers[A-Fro]投稿ルール

アーケードゲーム投稿スペースA-Froでは皆さまの投稿、すなわち「ゲームが好きなんだああああっ」という熱きソウルをお待ちしております。ハガキの裏には名前と落書きを忘れずに！

優秀作品（eb！マークが付いた作品）にはA-FroオリジナルQUOカードをプレゼント致します。奮ってご応募下さい。

●ゲームイラスト（カラー、モノクロ、CG）大募集

アーケードゲーム、ゲームセンターに関するイラストを描いてみようよ。キャライラストからゲーセン風景、店長自画像まで表現方法は無限。ユアセンスをぶっちゃけてほしいぞ。封筒やハガキ裏に「アレンジ道場係」「グレースケール係」と、コーナー名を書いておくとグレート。サイズはフリーだけど、ハガキサイズからA4ぐらいが投稿世界の標準。タテ・横の比率もハガキぐらいが標準的だ。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送って下さい。個人のHPに投稿作品、採用作品をアップする場合は、投稿後から45日間の間隔を空けていただくと、月刊アルカディア的に助かります。ご協力お願いします。

●これが無ければ締まらない！　文章投稿規定

文章量は最大で800文字前後にまとめて下さい。文字が汚くても、文法が間違ってても全然気にしないで投稿して下さい（リライトされる可能性はありますが……）。E-Mail投稿もアリですので、その日のゲーセン雑記、ゲームの感想、レビューなどを逐一メール投稿するのを習慣として下さい。

☆カラーCGイラスト投稿の注意

色数に制限はありませんが、RGBモードの作品だと印刷で出ない色があるため、掲載時に多少変色してしまうことがあります。あらかじめ、CMYKモードで作成することをお薦めします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意

グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可。

☆データ保存について

セーブファイル形式は大抵の形式に対応できますが、編集部オススメはフォトショップ形式（.psd）形式です。JPEG（.jpg）形式だと画像が劣化してしまうので、あまりオススメできません。どうしてもJPEGでセーブする場合、クオリティを75～95％以内を推奨

※郵送の場合はJPEGでなく非圧縮のファイル形式がお薦め！

☆画像の受け付けデータ容量を引き上げました！

サーバーのパァワーアープ（by獣王記）により、投稿データの大きさは3MBまで対応できるようになりました！　これで高画質の気合CG投稿がドシドシ送れまするな。

●E-mail投稿時のアテンションプリーズ

メールで投稿する際も住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　何かに当選したとき、プレゼントが送れないでシュ。それと、前述のサイズであれば、画像解像度は350dpiありゃ十分やでー。

次々号4月号の締切は……　1月19日（土）消印有効！

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は、

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧下さい！
afro_cg@arcadiamagazine.com

ストライダー飛竜2　発行／スーパーおかゆくらぶA

月は、今宵も

シリアス

絵柄、筋立て共に乾いた粗さと緊張感があり、それがゲームの世界観と絶妙にマッチしてますぞ。P数の割にボリューム感もあります。

B5版　22P　コピー　表紙1色
140円分の切手＋宛名シール
〒272-0015　千葉県市川市鬼高2-12-23
市川ハイツA-809　玉野まどか

鉄拳4　発行／書肆イクリプス

Missing in Action

シリアス　小説

仁を追う花郎と、妙に積極的なスティーブを中心に、アクション、心理描写、笑いを上品なバランスでまとめた一冊。製本にも注目！

A6版　112P　フリンタ印刷　表紙無柄
600円分の無記名小為替＋190円分の切手
〒203-0051　東京都東久留米市小山5-2-12　義江恭代

ポップンミュージックシリーズ　発行／孟春

恋の呪文はスキトキメキトキス

ギャグ　4コマ

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
本の値段400円分の為替＋送料200円切手
〒569-1042　大阪府高槻市南平台5丁目56－20　大川陽子

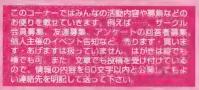
アッシュへの愛がかわいくキツく爆発しているギャグ集です！

丁寧かつバランスの良い絵柄で爆発力の強いツッコミ系のオチが炸裂する4コマ＆1Pギャグ集。ご自分のアッシュへの愛までネタにし、容赦なくツッコんでおられますぞ。

某ゲームを下敷きにした「わんこといっしょ」の小犬アッシュがどーしようもなくかわゆい！ ほかにも「ピューと吹くDeuil」など、爆笑モノの1Pパロも収録されてます。

伝言板
冬景色、人の心は温かく

★会員募集
ゲーム・オリジナル中心サークル“月のしずく”では常時会員様をボシュウ中です。興味を持たれた方は80円切手同封にて下記の住所まで。
〒904-2243　沖縄県具志川市宮里344の3　瀬良垣様方“月のしずく”まで

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。例えば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送って下さい。

★GGXアンケート回答者様募集中！
只今、GGXアンケートをやっているので回答者様募集してます。結果は本にします。返信用封筒（80円切手付）を同封の上お手紙下さい。☆ゲスト様も募集します！
〒577-0816　大阪府東大阪市友井3-6-28　小原 由貴奈（GGXアンケート）まで

メイドの控え室

SNK再建断念に寄せる同人ファンのコメント募集に、沢山のご応募ありがとうございました。皆さんの愛、悲しみ、そして不安さにあたしも胸が苦しくなる思いでした。でも皆さんには“何か”を生み出す力がある、あたしはそう思っています。皆さんの中から何が生まれてくるか、見守っていきたいと思います。なお、誌面の都合上、掲載したコメントの文章は一部省略させていただいている場合があります。ご了承下さい。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。（何かのリストなど）■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオンリーまたは4コマの多い本を表しています。■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

THE KING OF FIGHTERSシリーズ 発行／Mission

J2 type HG

ギャグ

耽美美形に描かれた男性キャラ全員がジョーにベタ惚れという破壊力の強い世界観のギャグ集。線質は繊細で描き込みも丁寧ですぞ。

A5版　100P　オフセット　表紙カラー
900円無記名定額小為替＋240円分の切手
〒989-1501　宮城県柴田郡川崎町中町1
マイブラザスズキ様方　杜司

ギルティギアゼクス 発行／榊堂

OVER KILL 2

ギャグ　4コマ

若干3コマもある4コマ集。ジワッと何かが背筋を走るような笑いは一読の価値アリ、目の所の影が絶妙です。画力もハイレベルですよ！

A5版　40P　オフセット
500円無記名小為替＋10円切手（本350円＋送160円）
〒012-0803　秋田県湯沢市杉沢新所字砂田175　榊原寿和子

月華の剣士 発行／黙示録・外典&A.N

ねこ・ねこ・ろまん

ギャグ

猫好きでなくても頬が緩んでしまうかわいらしいギャグ集。猫の習性マメ知識を良いスパイスに、やや軽めの分量にまとめています。

A5版　P52　オフセット　表紙カラー
300円為替＋200円切手を返信用封筒同封で
〒534-0027　大阪府大阪市都島区中野町5-14-3-902　井上さくら

ありがとう、そしてこれからも

牡丹「SNK再建断念について、同人ファンの皆さんからコメントを寄せていただきました」

★「SNKが再建しなくなったけど頑張るぞー!!」（秋津亮さん）

★「K.O.F.はもちろん、侍魂や餓狼や月華などで、これからも活動したいです!!　ただ、見てくれる方々が減ってきて、かなり活動がさみしくなってはいますが……」（采姫炬さん）

★「貴社(SNK)のゲームとキャラに出会わなければ、アーケードそのものにさえ興味がないままだったと思います。今までありがとうございました。現在『餓狼伝説シリーズ』中心に活動していますが自分が納得いくまで続けるつもりです。でも一つだけ、『餓狼M.O.W.』の続きは？（号泣）ロックをテリーの下へ帰してあげてほしい……（泣）」（天里友香さん）

★「まだまだSNKも続けていく所存です!!　侍魂は『好き』というより、もっと上の位置に存在するゲーム。描きたいとは思っているのですが続編が出ないのはかなりの痛手です。誰の手にも取ってもえらないかもしれない可能性を考えると……。ひと言にまとめるなら『今も好き。これからも好き。ずっと好き』ってことです」（菅沼美和さん）

★「消滅と知った時は悲しかったです。でもK.O.F.サークルは続けます！　ありがとうSNK様！」（光月京華さん）

牡丹「同人誌を作るのも買うのも、どちらもゲームやキャラに対する愛の表現の一つだと思います。SNKのゲームを愛してきた皆さん、これからも、それぞれの形でその愛を表現していって下さいね！」

あなたが本を作る理由

牡丹「う〜ん、あたしのデビュー同人誌の印刷方法、ページ数、費用……あーっ全然決まらない！」

ジョイ「行き詰まっているようですね。よろしい、一つアドバイスしましょう。あなたが同人誌を作りたい理由は何ですか？　考えてみなさい」

牡丹「え、理由……ですか？」

ジョイ「目的と言ってもいい。自分の作品を人に見てもらいたい？　実力を売れ行きで試したい？　キャラへの愛を表現したい？　お金が稼ぎたい？　プロデビューの足がかり？　それがハッキリすればジャンルや印刷方法などを決める指針になります。どうです？」

牡丹「……同人誌を作ってみて、投稿する皆さんの気持ちをより深く理解したいから……かな？」

ジョイ「ふむ、ではまず作品作りから始めなさい」

牡丹「細かい事を先に決めるんじゃないんですか？」

ジョイ「普通はそうです。しかし同人誌はいわば2重の作品作り、漫画や小説という『中身』の作品を、本という『入れ物』の作品に収めるようなもの。その点では、中身に入れ物を合わせた方が、最初はやりやすいのです。読者の皆さままで、初めて同人誌を作る方にもそう薦めたい。ゆえにあなたもそうしてみては？」

牡丹「何ページの本を作るかじゃなくて、何ページの漫画や小説を本としてまとめるか、ということですね？　よーし、じゃあとりあえず原稿描こう！」

ジョイ「ふふ、デビュー作戦も本格始動ですかな？」

THE KING OF FIGHTERS 2000 発行／マンキンタ＋夜空の赤とんぼ

FROZEN

ギャグ　シリアス

ギャグ編は押し掛け女房的かわいさ、シリアス編は駆け落ち的な決断と、両方スッキリした絵で、それぞれのクーラを描いています。

B5版　32P　オフセット　表紙2色＋銀箔押し
700円分の無記名小為替（送料込み）＋宛名シール
〒559-0016　大阪府大阪市住之江区西加賀屋1-6-32シャルム住之江403　小川様方FROZEN係

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はいたしません）を送って下さい。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いて下さい）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想もお書き下さいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切 基本的に随時募集です。2月末に掲載を希望する人は1月18日(金)消印有効です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達
WWWサイトの泳ぎ方

「年の終わりは有明に行かないと……という人も多いハズ。きっとそうだ！」と決め付けたところで、今回の泳ぎ方の共通テーマは12月29・30日に開催されるコミックマーケット（以下コミケ）。お題のテーマにはコミケ参加サイト（攻略系）をチョイス。攻略本のリリースを行なっているサイトをご紹介。ゲーム攻略本サークルの絶対数は少ないものの、どれも強烈な本が多いので、ぜひチェックを！ CGのお題はアーケード専門の同人誌（を出す予定?）のサイトをCG集／コミック／小説の区別なくチョイス。CG系はアーケードとコンシューマの区分が微妙（いわゆるゲームのボーダーレス状態）なのでその点はご了承いただきたい。TIPsでは有明に集まる方々の前夜祭&打ち上げ時にご活用いただければということで、ゲーセン検索サイトがメインテーマ。イベントに限らず、今後も活用できるサイトをご紹介。

「コミケ参加（攻略系）」サイト

NRK's homepage　NRK
http://www2s.biglobe.ne.jp/~ner-k/

- ナイヴァーン　[illegible]
- 通販　[illegible]
- 1億点　[illegible]

シューティング攻略&攻略同人誌が充実

サークルCFKにより運営されている『サイヴァーン（'93／KANEKO）』サイト。もともとは同作を攻略するためのサークル。その活動の集大成として発行しているのが攻略本「CYVERN MANIAX（サイヴァーンマニアックス）」だ。こちらは完成度が高く、一見の価値あり（ただし通販のみ）。サイト内ではほかにもいくつかのシューティングゲームを綿密に攻略している。攻略情報は単なるクリアだけではなく、スコアの稼ぎ方にも言及しており『ライデンファイターズⅡ』の1億1000万点攻略も予定されている。シューティングゲーマーは要チェック！

攻略情報が濃く、膨大な量を誇る。プリントアウトして、じっくりと読むのがオススメ。

芸人ギルド　[illegible]
http://guild.dai-mine3.net/

- 座談会　[illegible]
- 鬼マイン　[illegible]
- 伝言板形式　攻略情報公開を掲示板を利用して行なう方法。

密度の高い攻略同人誌を刊行

知る人ぞ知る、質の高い『電脳戦機バーチャロン』本を作ることで定評のあるサークル（?）。98年のコミケ55に「芸メスト」を刊行。以後、一貫してクオリティの高いバーチャロン本を刊行し続けている。これまでの刊行物はサイトにて購入することができるが、一部完売となっているのが残念だ。サイトのコンテンツは取材時には再構築中のため、刊行物紹介と掲示板（一般＋バル専用「ギルドバル掲示板」のふたつ）のシンプルなものになっていた。バル使いはぜひとも購入（即売会or通販）し、サイトもこまめにチェックしてほしい。

写真は再構築中のもの。同人誌はすぐ品切れになってしまうので、購入はお早めに！

BGR revisionR-TYPE online　BGRにこよん
http://hotspace.jp/~bgr/

- マシカルチェイス　[illegible]
- コラボレーション　[illegible]
- やり込み大賞　[illegible]

突き詰めた攻略がスゴイ

アイレム応援サイトと銘打たれており、コンテンツの「IREMania」は、うたい文句にたがわない内容だ。併せて「R-TYPE online」も充実した内容を誇る。それぞれのデザインセンスと内容の濃さは、プレイヤー以外も必見。スタッフは管理人様とDHAL氏、D氏の三人。コラボレーションとしてG-kill氏が加わる。販売物やイベント情報は「DOUJIN」のコーナーで閲覧できる。内容として『R-TYPE』や『メタルブラック』の攻略（予定）などが扱われている。なお残念ながら今回のコミケには参加せず、来年夏のコミケに参加する予定なので期待していてほしい。

アイレム関連の情報量・質共に、ほかを圧倒している。アイレムファンは要チェック！

「コミケ参加サークル」サイト

ドリームジャンボ天下取り　西荻マキ（代表）
http://www.people.or.jp/~tenkatori/

サークル名「きゃりこ」で参加する予定。『婆裟羅』の情報がタップリ掲載されている。登場武将縁の史跡巡りコーナーでは実際に現地に赴いた写真を掲載。

夢舟飯店　乃木ひかる
isweb18.infoseek.co.jp/play/mchanten/

サークル名は「Dreambort.」。『パワーストーン』の専門サイト。CGを展示しているだけでなく、過去に発行した本やスタンプなどのグッズが見られる。

トーマヌマツリ　けこちゃ
http://www.ba.wakwak.com/~kekocha/

サークル名「CHIBIKKOKINGDOM」。残念ながら冬コミは不参加だがサークル「カバにぎり」にて委託販売をする予定。掲載CGは『ヴァンパイア』が多い。

FANTASY WORLD　しなのゆら&水無月サトシ
http://fantasyworld.hoops.ne.jp/

「FANTASY WIND」というサークル名で『GGX（※1）』、『K.O.F.2001（※2）』本を刊行する予定。サイトの運営はサークル「FANTASY MAX」と共同になっている。

Half of Bean　ハナミズキ
http://www01.u-page.so-net.ne.jp/gb3/madoka-k/

サークル名「Half of Bean」。『ポップンミュージック』の魅力に管理人テイストを加えたCGが見られる。掲載画像はショルキーが多く、彼のファンは要チェック。

るねのあるとこ　くろねこ
http://www.bd.wakwak.com/~sepia-angel/

サークル名「姉好き」。冬コミでは春麗オンリーCG集を予定。カプコンONLYパンフコミケ参加サークルの募集も行なっている。興味のある人はチェックしてほしい。

輝月魔術師団　アバタールさとう他
http://www3.airnet.ne.jp/yopi/moonglow/

サークル名「輝月魔術師団」。今なおファンの多い『D&D S・O・M（※3）』の小説化をしている。同ゲームのファンは必読の出来に仕上がっているぞ！

青柳通信　[illegible]たくみ
http://www5.big.or.jp/~takumi/

サークル名「青柳総本家」。掲載しているCGは『月華の剣士』の楓（含覚醒時）や刹那と『サムスピ』の緋雨閑丸が多い。原稿執筆時にはトップ絵に式神の城が。

■□PSD□■　[illegible]
http://yespsd.sugoihp.com/

サークル名「PSD」。『サイキックフォース』などのCGが多数アリ。コミケ61にて同作のアンソロジーを委託販売する予定（同人誌の専用サイトもある）。

TIPS
wwwの泳ぎ方

前夜祭やイベントの打ち上げでゲームセンター（以下ゲーセン）になだれ込み～となりつつも「やりたいゲームが無い～」というのは、ちと悲惨。そうならないためにも、あらかじめゲーセン情報はチェックしておこう。

ゲーセンサイトを検索するのにとても便利なサイトが「Game Logistics（http://cgi.members.interq.or.jp/earth/bns/）」だ。コンテンツにあるゲーセンランキングTOP20は週ごとのゲーセンサイトへのアクセス状況が分かるので、注目されているゲーセンがすぐに分かる。

レトロゲームで遊びたい人には、秋葉原にあるトライアミューズメントタワーが基本だが「THE STARRY RIFT（http://www.geoci ties.co.jp/Playtown-Knight/6508/）」でほかのゲーセンも調べてみよう。

裏技的な、ゲーセンの検索方法としてオススメしたいのが「iタウンページ（http://itp.ne.jp/servlet/jp.ne.itp.sear.SCMSVTop）」がある。業種に「ゲーセン」を入力して、地域を選択すれば検索ができる。電話帳がベースにあるため、膨大な情報量を誇る。

それでは皆さん楽しい冬を！

※1：ギルティギア ゼクス　※2：ザ・キング・オブ・ファイターズ2001　※3：ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドー・オーバー・ミスタラ

泳ぎ方PLUS !

今回ご紹介させていただいたサイトは、それぞれのジャンルやゲームを中心にしたサイト（サークル）です。特にCGは「個人的趣味」をベースにメジャーなゲームに関するサイトをベースにピックアップさせていただいています。ということで年に2回のコミュニケーション場。前夜祭や打ち上げも含めて、楽しんでいきましょう！

斑鳩 設定資料集

IKARUGA™

そして「飛鉄塊」がゆく

久々のトレジャーアーケードタイトルとなった「斑鳩」。ラフだが力強い設定が届けられたので、重厚なストーリー設定と共に初公開!!

白鷺

■開発者コメント◎旧森羅搭乗機。軽武装機ながら、独立可動する8枚の翼により高い空制能力を有した。（ス）

仏鉄塊

烏帽子鳥

■開発者コメント◎浅見搭乗機。スマン！ 爆破。（ス）

鳳来

■開発者コメント◎右から「浅見」「鬼羅」「鳳来兵」鳳来な人達。（ス）

「鳳来」

序章 其の一

「鳳来ノ国」……もともと、本州のはずれに位置した小国である。しかし、今では自らを「神の力」を得た「神通者」と称し、「選民思想」と「平和統合」の名の下、各地を武力で制圧するまでになっている。

事の起こりは、国の中心人物である「鳳来 天楼」（ホウライ テンロウ）なる人物が、数年前に地中深くから掘り出した「産土神黄輝ノ塊」（ウブスナガミ オウキノカイ）と呼ばれる物体と遭遇したことから始まる。その時から、天楼は奇跡とも呼べる力を次々に発揮し始め、同時に武力による諸国侵攻を開始したという。

そのさなか、人の自由を望み、鳳来に戦いを挑む組織「天角」（テンカク）があった。彼らは「飛鉄塊」（ヒテッカイ）と呼ばれる戦闘機を使い鳳来と戦っていたが、次第に勢力を失い全滅する。

しかし、その中で奇跡的に生き残った青年が居た。その名を「森羅」（シンラ）という。

「斑鳩の里」

序章 其の二

天角壊滅から数日後、朽ち果てた組織の跡地で、残骸や残された部品をかき集め、黙々と飛鉄塊を組み立てる森羅の姿があった。

死に場所を探しているわけではない。しかし、生き残ることを考えているわけでもない。やり場の無い衝動は燃えかすのようにくすぶり、鬼のような形相として表れる。

「自由」――そんな具体性の無い「平和」を望むことが禁制とされる世の中において、今やこの男の目的は行動を正当化するための言い訳でしかなくなっていた。

やがて、夜も明けようということろ、森羅は整備を終えた飛鉄塊「白鷺」に乗り込む。

森羅◎（何を焦っている？――いや、焦ってなどいない――いるはずが無いのだ。しかし――）

静かに動力を始動させ、ゆっくりと飛び立つ。上空800m、[illegible]戒網を越えた「白鷺」に鳳来の飛鉄塊が攻撃を始める。

森羅は、そのたぐいまれな腕前で性能の低い「白鷺」を乗りこなし、敵機を次々に撃破してゆく。

森羅◎（なぜ、俺は戦っている？――自由に生きるためだろう？だが、俺はどこへ行こうとしている……？）

突如、その眼前に鳳来の武将「浅見 影比佐」の仏鉄塊（フッテッカイ）「烏帽子鳥」（エボシドリ）が現れる。

浅見◎「天角の生き残りか……[illegible]たった一人でここまで来るとはな……」

森羅◎「だからどうした！ [illegible]様

鉄塊乗り

■開発者コメント◎過度な加速や衝撃に耐えうるため、鉄塊乗りの体には鋼の箍（タガ）が埋め込まれている（しかしながら、鋼の箍そのものが人体に与える負担も大きく、一般に鉄塊乗りの寿命は短い）。篝の体に埋め込まれている鋼がごく少ないのは、遺伝子的な身体強化に因るものとする。（ス）

■開発者コメント◎下は天角時代のイメージ。現在の衣は斑鳩用に天内が見立てたものと思われる（右肩には天角の紋が縫い付けて在る）。目付きが悪いのは御上に盾つく不逞の輩故。（ス）

森羅

SHINRA

■鳳来との戦いで斑鳩の里へ墜落したところを、村の老人達に救われる。その後、老人達の作った「斑鳩」に乗り込み、鳳来へ挑む。鳳来の支配から自由を取り戻すことを道とするが、同時に生涯の中で、たった一つだけでも後悔の無いことをやり遂げたい、という一心故に、事の本質を見失う無鉄砲さを持っていたりもする。

うとは命の賭け方が違うんだよ!!」

浅見◎「……[illegible]いな……」

戦闘に入った森羅は、浅見の攻撃を巧妙にかわし、有利に戦闘を進めているように見えたが……。

浅見◎「フッフッフ、なかなか良い腕をしている。ならばこれでどうだ？」

「烏帽子鳥」から五本の光弾が放たれ、曲線を描きながら「白[illegible]」の方へと向かう。

森羅◎「誘導弾!?」

「白[illegible]」は「烏帽子鳥」から放たれた誘導弾の直撃を受け、大破。煙を吹きながら落ちていく。

森羅◎「くそっ！」

浅見◎「若造、単身で挑むとは勇敢な事だが、命は賭けるものではないぞ」

森羅◎「白[illegible]を……まだ終わったわけじゃねぇ！」

浅見◎「フッ……生きていたら、また会おう」

浅見は、落ちていく「白[illegible]」を見届けることなく飛び去ってゆく。

森羅の飛鉄塊は黒々とした煙を撒き散らし、人里離れた山奥の村へ墜落する。墜落の瞬間、機体の外へ放り出された森羅は、村の老人たちに助けられる。

その村は「斑鳩の里」といい、「平和統合」によるしわ寄せで、世間から捨てられた老人たちの村、俗にいう姥捨て山のような場所であった。森羅は一時、村の長老的存在・風守老人の家にかくまわれる。

「風守老人の屋敷」……風守に付添われ、森羅は眠り続けている。障子越しに夕日が射し込み、夕焼け色に染まった部屋の外からは、蝉時雨が聞こえて来る。

眠り続ける森羅の意識の中に、ぼんやりと二人の人影が現れる。

男の影◎「大丈夫……いつかきっと、分かり合える日が来る」

女の影◎「……そして遠い未来へ。命は受け継がれるから……」

森羅◎「……未来……」

森羅の意識は戻りはじめ、ぼやけた視界の中に風守老人の姿が映り込む。

森羅◎「!? ……ここは……」

風守老人◎「ここは、斑鳩の里と呼ばれておる……ぬしは、飛鉄塊で墜落して来たんじゃが……憶えておるかな？」

森羅◎「斑鳩の里……姥捨て山……あ、いや」

風守老人は静かに笑みを浮かべる。

風守老人◎「よいよい……世の中からは、そう呼ばれておるようじゃな」

森羅◎「……ハッ!! 俺の白[illegible]は……ああ、……!?」

風守老人◎「白[illegible]？ ……ぬしの飛鉄塊か……あれは、もう駄目じゃな。まぁ、命があっただけ、ありがたいことと思わねばな」

森羅◎「……あれが最後の白[illegible]だった……クソッ……畜生……」

風守老人◎「……」

■開発者コメント◎ノーブラだ。絶対だ。（ス）

篝
KAGARI

■もともとは鳳来の人間であり、仏鉄塊（ブツテッカイ）を操り森羅に挑んできた刺客である。戦いに敗れ、墜落したところを森羅に助けられる。本人は、その気高い性格から自害することを望んだが、時と共に落ち着きを取り戻し、森羅や老人たちの言う「自由」というものが本当ならば、それを見てみたいという理由で、現在は斑鳩の里に居着いている。

斑鳩の里

■開発者コメント◎右から「新海」「天内」「風守」老い先短い方々。ラフ。（ス）

二ヶ月後……。

村近くにある崖の上で夕日を眺める森羅。そこへ、ゆっくりとした足取りで風守老人がやってくる。

風守老人◎「行くのかね？」
森羅◎「世話になりました。この御恩、一生忘れません。」
風守老人◎「うむ。……しかし、ぬしはなぜ戦う？ ……ある意味では、鳳来に従った方が、楽な生き方もできように」
森羅◎「一人になってしまった今となっては、天角の大義名分は無いも同然。たが、生涯の中で一瞬だけでもいい。例え、この身が灰燼に帰すとも、後悔の無い生き方をしたいと思う。自分は鳳来を倒し、自由を取り戻すことを、それと決めた」
風守老人◎「ふむ、もっともらしいが……それは身勝手な言い分とも言えないかね？」
森羅◎「しかし、己の信ずるもののために戦い、結果、それが皆の平和や自由に繋がるのだとしたら、それは良きことではないのか？」
風守老人◎「世の中には、それを望まぬ者もおる。また、それとは違った形の平和や自由を望む者もおる。……己の自由を願い求めるが、自由の何たるかを理解できぬままに戦ってしまう……結果、自由のために平気で人を殺す。我々は、自由を求める殺戮者であってはならない……わしはそう思う」
森羅◎「…………」

困惑する森羅に、風守老人は微笑み……そしてうなずく。

風守老人◎「平和や自由の形は、人の数だけある。戦う時はそれを忘れぬことじゃよ……ところで、ぬしは丸腰で戦うつもりなのかな？」
森羅◎「それは…………」
風守老人◎「ホッホッホ、付いて来られよ」
森羅◎「どこへ？」
風守老人◎「付いてくれば分かる」

かすかな微笑みを浮かべ、風守老人は歩き始める。

森羅は村の外れにあった洞窟から地下へと案内される。鉄骨で組まれた地下空洞には、さまざまな機器や装置と共に、一機の飛鉄塊が存在していた。

森羅◎「これは……飛鉄塊」
風守老人◎「うむ……斑鳩と言う」
森羅◎「こんな所に……しかし……」
風守老人◎「姥捨て山とは、よく言ったものでな……今の世の中にとって、わしらは不要な存在らしい……じゃが、この世の中の命、意志、存在、すべてのものにはちゃんと存在する理由がある。不要なものなぞ存在しない。斑鳩は、わしらにとっての自由の形であり、存在の証じゃ。人を活かすためのものと……そう、わしらは信じとる」
森羅◎「人を活かす……？」
風守老人◎「今は理解できなくともよい。各々、それに気付く時がやってくるじゃろうて」

近寄るにつれ、整備していた二人組みの新海、天内が、森羅に気付いた。

新海◎「ン、粋な面構えが来よったな……風守の爺様、そいつが？」
風守老人◎「うむ、森羅だ」

■開発者コメント◎下は表紙用にアレンジしたものです。（ス）

森羅は二人に向かって軽く頭を下げた。

新海◎「わしは、新海。ここで手伝いをしとる。そっちの爺さんは天内と言うて、この斑鳩を作った元技術屋の大先生じゃ」

天内は整備の手を止める事なく、チラッと横目で森羅を見ると、

天内技長◎「フンッ……殺気立ちおって、まるで鬼の面じゃ」

新海◎「おいおい、まだ乗るつもりかいな？ やめとけ、やめとけ」

天内◎「フンッ……大きな世話じゃ。おい、色男ッ！ 嬢[illegible]すなよー」

風守老人◎「斑鳩は、普通の飛鉄塊とは少々勝手が違うでな。訓練が必要じゃが……乗るかね？」

風守老人の言葉に、森羅は無言のままうなずいた。

序章 其の三 「再会」

森羅の訓練も進み、実機を使った試験飛行も最終段階に来ていた。しかし、極秘裏に行なわれていた訓練だが鳳来はすでにこの情報を察知し、偵察部隊を発進させていた。

天内◎「いいな、敵自体は擬似体を使うが、発射される光弾はあっちもこっちも本物。気い抜いたら、そいつがおまえさんの棺桶になるっつうわけじゃな。はッ、はッ、はッ」

新海◎「ーー笑い事じゃなかろうか……」

天内◎「こっちゃぁ、あの色男が生きようが、死のうが関係ないか？ わしの斑鳩を壊されちゃぁたまらんね」

新海◎（溜め息）

風守老人◎「ん……準備は良いかな？」

森羅◎「いつでも」

風守老人◎「……始めてくれ」

訓練が始まると、森羅は斑鳩を使いこなし、擬似体を次々に倒して進んでいく。

新海◎「ハッ、こりゃ大したもんだ」

天内◎「フンッ……斑鳩なら当然の……？」

森羅◎「あいつは……」

風守老人◎「んっ？」

天内◎「……これは何じゃ？……色男ッ！ 敵じゃッ」

森羅◎「分かっている」

上空から、浅見の仏鉄塊「鳳[illegible]子鳥」が現れる。

浅見◎（あの時の若造……生きていたか……）「フッフッフッ……なるほど、修行とは感心なことだ。少しは強くなったのかな？」

森羅◎「さあな……試してみるか？」

浅見の目つきが変わる。

浅見◎「フッ……では……行くぞ」

再び「鳳[illegible]子鳥」との戦闘開始ー斑鳩の性能に押され、浅見は苦戦を強いられる。

浅見◎「ええい、あれは一体!?」

（機体属性を瞬時に変化できる飛鉄

斑鳩設定資料集

■開発者コメント、もとは鳳来の一世代前の機体であった。その機体性能は高かったが非常にコストパフォーマンスが悪かったため、製造されたのは実験機数機のみである。その機体設計に惚れ込んでいた篝が整備部を脅迫し、払い下げてもらって個人所有となっていた機体。天内により装甲や武装は斑鳩をベースに改装されている。(ス)

塊など……しかも、こちらの光弾を吸収しているというのか……）

森羅◎「どうした、大将」

浅見◎「……ならばッ！」

浅見は誘導弾を使って弾幕を張る。「斑鳩」はその誘導弾をすべて吸収。そして「力の開放」を発動させる。

森羅◎「もらった！」

浅見◎「クッ！」

新海◎「やったか!?」

「力の開放」が「飛鉄塊」に直撃したと思われた瞬間、浅見は変わり身の術を使い、爆風の中から脱出する。

森羅◎「か……変わり身……」

浅見◎「ファファファ、なかなか面白い飛鉄塊を手に入れたようだ……森羅殿、また会おう……」

森羅◎「……」

新海◎「スカした野郎だ」

風守老人◎「だが……手ごわい……」

不安な面もちで、帰還する斑鳩を見つめる風守老人たち……。

第一章「理想」

試験飛行において、浅見の飛鉄塊と互角に戦った「斑鳩」。その存在を危惧した鳳来は、転送装置「不動明王の剣」を包囲する。出撃を決意した森羅たちは、反攻を開始する。

森羅は操縦席に乗り込み、斑鳩を起動開始する。

斑鳩◎「System boot……Final check. 臨・兵・闘・者・皆・陣・列・在・前……20 min.after ejecting from the sword of Fudomyouoh,the main engine ignites. Are you ready?」

風守老人◎「我、生まずして死すこと無し。理想の器、満つらざるとも屈せず。これ、後悔と共に死すこと無し……皆の衆……よいな？」

天内◎「やれるだけの事は、やってある。後は奴の腕次第じゃ」

新海◎「気を付けてな」

森羅◎「……やってくれ」

斑鳩を固定していた固定錠が外され、機体は下へ向けて落下。床に展開された転送門へ突入する。

やがて、上空に浮遊する転送機「不動明王の剣」が光りを放ち始めた瞬間、「斑鳩」は大空へと射出された……。

嗚呼、斑鳩が行く……望まれることなく、浮き世から捨てられし彼らを動かすもの。それは、生きる意志を持つ者の意地にほかならない。

風守老人◎「森羅が石をつかむその日まで……我々の道は険しい……」

そんなんARIKA
第4部
小林真文
Special tanks for Winners♪
ローラ=ローラ
闇嵐
はたけの霊&大魔王
闘いのワンダーランド
K
素人
将
て〜るGO!
NIA/佐山ギラー改SP
and オマケ
ちび太

いっちゃんの
バルくん成長日記
1年フォース組
みはりいちろう

○月○日
あしは まだ はえてこない。
ワク ワク
ワックワクー♪

○月×日
3しあいしかしてないのに
4ほんはえた。
にょ

○月△日
かべにかくれてレーザーうちつづけていると なんと
2ほんになったにょろ
にょー!!!
※たまたまかも しれないから注意だ!

以上! いっちゃんのしたい話 終了♪
オッケー!
いくらでも描こー!
ページ埋めるよ〜!!
コレ何のページだよ!?
なんてヤボなことは言わないよ〜〜!!!
たいへんよくできました

何言うにょろう!
旭川は行くにょろよ!
そこで開かれるVF4大会の覇王百人組手の横で……

犬は1人で画板下げて似顔絵を描くにょろよ〜

VF4北海道圏トーナメントスペシャル
IN フラミンゴパラダイスII 春光店
1日目 キャサ夫&ちび太 百人組手
2日目 VF4 個人戦・団体戦(3on3) エキジビショントーナメント
旭川で何があるかというと 前回告知した丸二日にわたって行われるVF4大会!!!
※これはアリカの広告です
北海道中から猛者が集まるんでっせ!!?
キャサ夫

大佐!
なにぃ!? もう1人にょろにょろはいるのか!
この人が何言ってるかわかりません
空港でムッチャ怪しまれてます
帰りたいっ 帰りたいよ ママ〜〜
仕事道具

許されるはずもなく 我々は旭川に到着した!
うっ うっ
めそめそ
ふう… 氷点下の世界でもダンボールならぬくぬくにょろ
手荷物
おーい おーい おい!!

ミル・ディ・メ・チラ
バル・バ・ティグラ
バル・バ・チス
あっ!!? コイツ 舌を…!!?
自決ッ!!

おまえらっ 何勝くらいいけそうにょろ?
百!!! 百勝いけそう
なめんなぁー!?
ダレに言ってるにょろっ?
ボクのにがおえもかいてっ
やくそくだよ♥
どんなおのプリティーチャーミー
だよバーチャの神は!!!

ども キャサ夫っス
こっちにょろ!

ちび太いうよ
ラ!!?

神聖な大会を〜!!!
バーチャ神
どんなん?
こんなん??
今日はオレの命日な〜〜ん!!?

大会前に覇王2人と会うにょろよ
ちび太とは初対面にょろ?

…犬のもうひとつの不安はそのちび太氏
バーチャ神
強い
天才的
ともかく強い!!!
これが犬の知る情報のすべて…

今会場からにょろう
なんとお店の人が犬に特別席設けてくれてるにょろよっ!!!
紙買っとけ〜
ペン買っとけ〜
腹膨らしとけ〜!!!
気合入れるにょろよッ
先に行った
う!!

なに!? なになーにぃ!!? 以下次号なーん!!?

アリカ社員大募集中です!!

【職　　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤 務 地】　恵比寿（本社）
【勤務時間】　10：00～18：00
【交　　通】　JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有（3ヵ月）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給
※ゲームを１本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人材採用Ａ係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

●応募作品（デザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD･MO･CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書。
作品がある場合はFD･MO･CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル付き）

●応募作品（プランナー）
◎企画書（A4サイズで5枚程度）及び自分をアピールできるもの。

●応募作品（ネットワークエンジニア）
◎職務経歴書、及び自己のスキル等を明記したPR書。

■ 書類送付先 ■

〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ
http://www.arika.co.jp

GAMEMAKERS News Transmitter

最近このコーナーにコワレタコメントが多いです。ト　ジャーさんとか　ナ　コさんとか　とってもウレシイです。あ、締切は守ろうね、　さん！

CAPCOM

『CAPCOM VS. SNK2』オフィシャル予選も無事すべて終了することができました。遊びに来てくれた皆さん、本当にありがとうございました！　さてさて、ついに決勝戦です！　1月13日（日）東京・竹芝ニューピアホールにて開催。選手の方はもちろん、ギャラリーの方もたくさんの来場者をお待ちしております！　予定空けといてね。

(株)カプコン　宣伝チーム　春麗浦沢

Alfa System

さて、今月の式神裏話。
キャラのボイスの録音は普通スタジオなどを使ったりして行なうものなのですが、ウチにはそんなものも無ければ、スタジオを借りる予算もありません。結局ボイスの録音は社内にある物置倉庫で行なわれたのでした。端から見たら「アイゴー！」やら「いやぁぁっ！」やら聞こえてさぞ怪しかった事でしょうね（笑）。

(株)アルファ・システム　NAOKI

みなさん、あけましておめでとうございます。2001年は皆さんにとってどんな年でしたか？　そして2002年の豊富は？　2001年アミューズメントヴィジョンは、とても充実した年でしたよ。そして2002年も更なる飛躍を目指して、キックオフ!!　です。これからも応援よろしくお願いしますね。

AMUSEMENT VISION,LTD.
まさまさ

ADORES

“ゲームファンタジア”30周年生誕祭が始まっています。各店のポスターにもある通り、「でっかいの、いきます」。当たっちゃうの車ですから。寒さの厳しい季節がやってまいりましたが、“ゲームファンタジア”では、皆さまのご来店を暖かくお迎え致します☆
イベント詳細は、
http://www.adores.co.jp/

アドアーズ(株)店舗運営部
"N"yass.（新担当）

SUNSOFT

さてさて。この号が出るころにはクリスマスを幸せに過ごし、年末年始さてどう過ごそうかなぁと、皆さまお悩みのことかと思います。ちなみに私のクリスマスなんかは11月の時点で既に終わった気がしないでもないのですが。毎度どーも。サンソフトです。今月もオチありません♪

サンソフト・壊れ気味広報・渡部

Sammy

皆様、長らくお待たせしました！　GGX最新作がついに登場っす！　早くしゃべりたい衝動を我慢しながら、ようやく解禁日が訪れ、このように発表することが出来ました。皆さま第一報はいかがでしたか？　詳細は随時出していくつもりですので、よろしくお願いいたします。新キャラクター「ブリジット」は手元に置きたいプリチーなお子さまですな（笑）。

サミー(株)　広報　竹中

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

今年で彩京は創立10周年。十年一昔と云いますが、今まで本当にいろいろなことがありました。多くの人に逢えました。私にとっては、みな宝物のような思い出です。左様な懐旧に浸りつつ年賀状にマリヲンなど描いてみましたが、涙で曇ってうまく描けねェや旦那。くすんくすん。じゃ、そういうことで今年も彩京をよろしくにょ。にょ言うな。

(株)彩京　ヤ長

もうすぐウチが関わったゲームがアーケードで二つほど出てくる予定です。一つは既にここで書かせていただきましたので、もう一つをここに公開！　実はセガ・ロッソさんの『La・キーボードュ』のソフト開発も担当させていただきました！　カップルを対象にしたゲームではありますが、機会があれば、ぜひ！
http://www.grev.co.jp/

(有)グレフ　アキラ兄さん

早いもので、あっという間に2002年です。今のロッソはお正月を楽しんでいる暇はないんです（泣）。『頭文字D』の発売に向け年末年始返上でがんばっています！　あと『La キーボードュ』がやっと遊べますよ！　近所のお店で探してお友達やカップルで盛り上がってくださいね。これをきっかけに……なんてことも。

(株)セガ・ロッソ　小林 令奈

絵：らむね

SEGA

12月31日は「東京ジョイポリス」にGO！　カウントダウンイベントとして、超大物(?)のステージが見られます。某人気歌手のソックリさんが繰り広げる華麗なステージ。イジリー岡田とホリのものまねバトルなどで楽しませます。2002年の幕開けを「東京ジョイポリス」で迎えましょう。1年間ご愛顧ありがとうございました。来年が皆さまにとって何事もウマくいく年でありますよう。

(株)セガ　広報　田中

あけましておめでとうございます。今年もセイブ開発のゲームをよろしくお願い申し上げます。

(有)セイブ開発　「代理5号」

TREASURE

諸君ッ！　ついについに出たぞ！
ォイエ～～～～～～～～～～～～～
……そのゲームの名はッ!?
ソノゲームノナハッ!!……
『ZANAC×ZANAC』!!
ォ……………イ………………………
……………………………………………
……………………………………………
……………………………………………
……………………………………違うの？

(株)トレジャー　井内 ひろし

TECMO

新年あけましておめでとうございます!!　『DOA3』国内版の発売までカウントダウン！　とは言いながらも、現時点では、発売日も決定しておらず、ちょっとフシギな気分♪　とにかく！　今年も気合い入れて行きますよ～～！　ちなみに、今年はこのコメントの原稿締切を守れるように頑張ります……(汗)。
今年もよろしくお願いします☆

テクモ(株)　つっちー

今年も、もういくつ寝るとお正月な時期になりました。……ていうか、私、まともに寝てないんですけど(笑)。なぜなら、2002年一発目となる作品の制作に追われているからです。詳細はまだ発表できませんが、それまで『お天気ころりん』をプレイしながら気長にお待ちいただけると幸いです。
http://www.takumi-net.co.jp

(株)タクミコーポレーション
商品企画課　藪本 利彦

TAITO

松：新年もうちょっとでおめでと
み：新年もよろしくお願いします
松：新作の音声収録の現場に行って来たが、口では言えないくらいすばらしい面々だったよ
み：あとはゲームをそれに負けないようにするだけですね（ぼそ）
松：鋭いとこを突くね。今鋭意最終調整中！　AOUにはお見せできるかと。
み：じゃあ、お正月返上で間に合わせて下さいね

(株)タイトー　松桐坊頭&みう

VISCO

あけましておめでとうございます。2002年のバンプレストは、何かが変わります！　さあ、何でしょう？　正解した方の中から、抽選で1名様に私のオススメプライズを差し上げちゃいます！
ヒント「○○○が○○い！」
ということで、今年もバンプレストプライズ事業部をよろしくお願い致します！

(株)バンプレスト　小林

開発も最終段階に突入中！
クリスマスも正月もなく、ひたすらデータ調整とバグテストで新年を迎えます。開発ってそんな職業です。

(有)ノイズファクトリー
Mr流&社員一同

namco

いよいよ稼動したよ、『湾岸ミッドナイト』。そこで、対戦マナー講座！
①スタート直後から幅寄せしてガリガリライフを削るのはやめろ！
②あまつさえ、お互いのライフが無くなる瞬間に前に出て勝負を決めるのはやめろ！
③ゲーム終了後、これみよがしに「よわーっ！」と叫ぶのはやめろ！
分かったか！　ウデツ！

(株)ナムコ　新井

『ルパン三世THE SHOOTHING』が稼動します。なつかしいルパンの映像とストーリーが満載！　15ステージもあるので、お気に入りのステージが見つかるはずです。私個人的には接着光線銃を使った宝石GETのステージだな～。いや、鉄トカゲかなあ～。年末年始、みんなでわいわい楽しめます。というわけで今年もWOWをヨロシクネ！

WOW　ENTERTAINMENT
山田

株式会社ブレッツァソフト

『ザ・キング・オブ・ファイターズ2001』楽しんでいただいてます？　家庭用NEO・GEO-ROM版も発売予定ですので、お楽しみに！

(株)ブレッツァソフト　広報担当マン

Fuuki

アルカディア読者の皆さまへ。
2001年中は応援ありがとうございました。2002年もよろしくお願い致します。よい年末年始をお過ごし下さい。

http://www.mws.ne.jp/~fuukico/dev/

フウキ開発室一同

皆さん『バーチャロンフォース』やってます？　2on2になって恥ずかしくプレイできない、という方もいらっしゃるようですが、2on2だからこそプレイしていただきたい！　というかするべき!!　知らない人同士協力するもよし、カード見せ合うもよし。ゲームを通じてコミュニケーションが取れるなんて、こんなにステキなことはないですぞ！
http://www.hitmaker.co.jp/

(株)ヒットメーカー　西村ケンサク

質問箱のコ～ナ～!!

●先月号の特集記事「Tribute to SNK」は反響ありましたね。SNKがゲームファンに与えた影響の大きさに、改めて驚いてしまいました。
この質問箱にもいろんな質問が来ました。もちろん、当事者(?)のブレッツァソフト 広報担当マンさん宛にね。というわけで、ユーザーのみんなにとっては大問題となる質問が集中してます。広報担当マンさん、よろしくお願いします！　まずは、宮崎県のUさんから。ご丁寧なメールをありがとうございます。

Q1.業務用MVSのサポートに関し、サンアミューズメント様の方で引き継ぐことになったとの記事が先月号のアルカディアに掲載されておりましたが、家庭用NEO・GEOのハード（ROM、CD、CDZ）に関しましても、MVS同様に引き継がれることになったのでしょうか？　ご多忙の折り、誠にお手数とは存じますが、よろしくお願い申し上げます。

A1.現在、家庭用NEO・GEOのサポートについては、ユーザーの皆さまからの要望も多いとうかがい、その責任の大きさを痛感しております。『KOF2001』の発売に合わせて、サポート体制が取れるよう、ただいま調整中ですので、もう少しお待ち下さい。

●これは期待大ですね。家庭用と共にNEO・GEO完全復活!!　となるんでしょうか？　続いて鹿児島県のペンネームH（イータ）さんから。広報マンさんよろしくです。

Q2.ブレッツァソフト広報担当マンさんへ。『KOF2001』がNEO・GEO-ROMで発売されるそうですが、ROMカセットだと値段が高すぎて、僕のお小遣いでは買うことができません。できれば、『2000』と共にNEO・GEO-CDで発売してほしいのですが、無理なのでしょうか？

A1.ネ、NEO・GEO-CDですかっ!?　まだ今の段階では何とも言えません。

●だそうです。何とも言えないなら、言える雰囲気を作ってしまおうじゃないか！　NEO・GEO-CDを待望する読者諸君、下の住所にCD発売の嘆願書を送ってくれ！　責任持ってブレッツァソフトに持っていくぜ！

**〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ニューストランスミッター質問箱」係**

DIGITAL DISC ARCHIVE

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

デジタル・ディスク・アーカイヴ

この時期、寒さだけでなくいろんなところが寒くなりますが、皆さんはいかがですか？実は「懐が寒い」のって、そんなに寒くないんじゃないかと思うこのころ。特に欲しかったCDを買った後なんて、幸せじゃないですか？

ファミコン・ミュージック／任天堂

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の登録商標です。 ©Nintendo

みんなが、知っていた曲

VGM至宝の数々を現代に蘇らせ続けてきたSCITRONのレジェンドシリーズ。次は「ファミコン・ミュージック」が登場。

任天堂が世に送り出してきたゲームミュージックはVGMに携わる多くのクリエイターが認める、極めてキャッチーで高品質なサウンドだ。それは、初期ファミコンのピコピコしたシンプルな電子サウンドでこそ際立つ。純粋なメロディーの骨格でしか勝負できなかった時代・80年代初期ファミコン音源の数々が、いかにゲーム性と見事にマッチしたものであったかを知るいい機会だろう。当時ファミコンで遊んだ人もそうでない人も、ぜひご一聴を。

SCITRON DISCS／SCDC-00145　2002年1月9日発売　¥2,310(税込)

①スーパーマリオブラザーズ ②バルーンファイト ③バルーントリップ(アレンジバージョン) ④ドンキーコング ⑤ベースボール～サッカー～ゴルフ～テニス ⑥レッキングクルー ⑦スーパーマリオブラザーズ(アレンジバージョン) ⑧ドンキーコングジュニア ⑨エキサイトバイク ⑩マリオブラザーズ ⑪ゼルダの伝説　全11曲

BEATMANIA II DX 6thstyle Original Soundtrack

怒濤の47曲で襲来！

アーケードで大好評稼働中の「II DX」最新作。早くもそのサウンドトラックがリリースされる。BEMANIシリーズの楽曲でもとりわけ高い評価と支持を集め、シリーズを重ねることに音楽面で新機軸を打ち出してくる「II DX」。第六作となる今作では、従来のコナミオリジナル楽曲にエイベックスのナンバーが加わり、さらに音楽性を拡張させた意欲的な作品だ。

「ウルトラヴァイヴ」など、家庭用PS2版「II DX 5thstyle」で発表された新曲、またボーナストラックとして「Colors (Original mix)」を収録。冬中楽しめるほど聴き応えたっぷりの全47曲、豪華2枚組仕様だ。

コナミミュージック／KMCA-146～7　2002年1月26日発売　¥3,500(税込)

[DISC 1] ① [TRANCE] Flowtation ② [TRANCE] Colors (radio edit) ③ [TRANCE] fly through the night ④ [HYPER TRANCE EURO BEAT] DIVE～INTO YOUR HEART～ ⑤ [SUPER EUROBEAT] PARAPARA PARADISE ⑥ [SUPER EUROBEAT] YESTERDAY ⑦ [ALL MIX] VJ ARMY ⑧ [ROCK] Baffalo (CD Version) 他、23曲 [DISC 2] ① [LOUNGE POP] Linus ② [TRIP POP] Summer Vacation (CU mix) ③ [ROTTERDAM TECHNO] rottel-da-sun ④ [RAVE] Y31 ⑤ [HYPER TECHNO] JUST DO IT ⑥ [HYPER TECHNO] REAL LOVE ⑦ [SUPER EUROBEAT] ROMEO&JULIET ⑧ [SUPER EUROBEAT] NIGHT OF FIRE　他、24曲　全47曲

神出鬼没 VGM喫茶

都内某所にあるVGM喫茶──そこは、TPOに合わせたゲームミュージックを流してくれる、いなせな喫茶である。

マスター 田渕寛明

──いらっしゃい。おや？ お客さん、これからスキーかい？ このご時世に平日からスキーとは洒落てるねえ！ ……え？ リストラされて暇だからとりあえずスキーへ？ …ゴメン、マスター空気読むの苦手なんだ。

じゃあ今日は、これからゲレンデに向うそんな君に、「スキー場で聞きたいVGM」をお贈りしちゃおうかな。参考にしてもらえればマスター嬉しいぞ。こいつで、浮世の憂さを吹っ飛ばしてよ、うん。

まずはスキーといえばこの曲！ というか、割とベタなんだけど、ナムコの『アルペンレーサー』。筐体はインパクトあってみんなも結構知っているんじゃないかと思うけど、曲の良さはあんまり知られてないんじゃないかな？ さすがにスキーレースのVGMだけあって、清涼感&疾走感溢れるナンバーがそろっているぞ。今からソルトレイクシティ冬期オリンピックのテーマソングにしても差し支えない出来だと思うけど、どう？

程よい清涼感と躍動感を感じたいなら、セガの『スカッドレース』もお薦めだ。ゲームを代表するボーカル曲「Flight in the Dark」は、マスター的にぜひともスキー場で流れていてほしい曲だね。少し古いCDなので、何とか探してみてよ、うん。

後はコナミの『XEXEX(セクセクス)』も適度なドライブ感に満ちててお薦めだよ。透明感溢れるメロディーラインが多いので、スキーにはもってこいだね。

というか、この時代(90年初頭)のコナミミューティングの曲は力作ぞろいの上にハズレ無しなので、『XEXEX』の音色が気に入った方は『サンダークロスII』や『トライゴン』『出たなーツインビー』辺りもお薦めだね、うん。

どう？ これでスキーがますます楽しみになってきただろ。……って、実はマスター……スキーに行ったことがないんだよね。いや、参った参った。

おいおい

なんだか空気重いぞ？

(湿っぽく続く)

XEXEX　コナミ矩形波倶楽部
1998年9月23日発売
コナミ株式会社　¥1,980(税込)

ゲー事典　ども、マスターです。今回はゲレンデライフを盛り上げるVGM、どうだったかな。『アルペンレーサー』はビクター音楽産業から発売されてたけど、現在は生産終了。どうしても聴きたい方は、ネットオークションや中古CD屋を利用してみるといいよ。『XEXEX』は98年に再リリースされていたので、今でも大きいCDショップでなら見つけられると思うよ、うん。

INTERVIEW OF THIS MONTH

from "電脳戦機バーチャロン フォース"

featuring (株)ヒットメーカー サウンド開発部

小林 健太郎

ついに全国で稼動を開始した『電脳戦機バーチャロン フォース(以下『VO4』)』。"電脳暦""木星戦線"といったバーチャロンの世界観に浸るためのキーファクターが「サウンド」である。シリーズを通してサウンドを手掛けてきた音職人が我々に語った「今度の曲はシリーズの集大成です」の意味とは？　ヒットメーカー社内で「オケヒットの魔術師」の名をほしいままにする『VO4』サウンド担当、小林健太郎氏にインタビューを敢行した。

電脳戦機バーチャロン フォース
オフィシャルサウンドデータ Ver.7.5
マーベラスエンターテイメント
MJCG-80086　発売中
¥2,940(税込)

この音色はファンへのプレゼント

――まずは『バーチャロン』シリーズの音楽的な方向性を教えていただけますか？

小林　『バーチャロン』は以前に無いジャンルだったので、形になるまで二転三転して、本当に暗中模索だったんです。いろいろ試してはボツになって、という感じでしたね。

ゲーム音楽だけど、アニメソングみたいなイメージ――ストイックなゲーム性にポップな音楽が割とハマッたので方向性が決まりました。

結局、二、三作目はその焼き直し的な感じで、スタイルやコンセプトを変えずに新しいフィーチャーを加えて、その当時の技術レベルで最高の音になるように試みたんです。

一つこだわっていたのが、「ゲームであるからにはゲーム的な打ち込みで」ということですね。打ち込みをどれだけ追求できるか、基板でどれだけスゴイことができるか、というのを突き詰めたいなと。今聴いてみると恥ずかしかったりするんですけど(笑)。

――『VO4』での打ち込みの仕上がりはいかがですか？

小林　基本的に、使っている音色は『オラトリオタングラム』(以下『オラタン』)とそんなに変わっていないんですよ。

最新の音色をいじるツール、波形エディターやエフェクトプラグインで前に使っていた音色を変えています。メロディーの音色は『バーチャロン』の時から替わりになる音が見付からないというか(笑)。まあ、あの手の音が筐体から流れたときに一番映えるものだと考えています。

――『VO4』における楽曲の基本コンセプトは？

小林　「シリーズの集大成」という感じです。打ち込みにこだわってきて、現時点でここまでできた、ということを示していると思うんです。これほど大掛かりに「基板だけでの打ち込み」ができるのは、このプロジェクトだけですから。

――それで『バーチャロン』のアレンジ曲も収録されているのですね。

小林　4人対戦になって全体的にスピードが少し遅くなり、操作も『バーチャロン』に近くなっているので、お約束なものが喜ばれるかなと(笑)。

このジャンルって、歌謡曲なんですよね。歌謡曲はファンに媚びなければいけないと思うんです。それで、ファンのニーズを意識したというか。好き勝手にやらせてもらっただけなんですけど(笑)。

――『ガンブレードN.Y.』の曲も入ってますね。

小林　(狼狽して)バレないだろうと思ってたんですが(一同爆笑)。ここで使っていたのか、自分自身でも忘れていますからね。「アファームドの曲が足りないなあ」という時にMIDIデータが残っていたので「あ、いいかも」と(笑)。

SE(効果音)を最も重視しているという小林氏の自信作は1998年の「L.A.マシンガンズ」。「ちょっとやり過ぎかもしれないんですが(笑)」とのこと。

ゲームミュージックの中では任天堂作品に音楽的な興味があるという。

――では、苦労された点は？

小林　構成ですね。例えばデムジンの曲は『オラタン』の流用で、「サビから入ってAメロ」という形なのですが、実は「イントロのキメから始まってAメロ」という流れがやりたかったんですよ。

――サビから始めた理由は、プレイ時間を考慮した結果でしょうか。

小林　そうですね。それで「イントロを短く！」とか言われるんですけど、そこをうまく構成して、自分のやりたいように(笑)。こういうことをやっているから、今回もワンループ4分の曲が出来ちゃったりするんですよね(笑)。

――ゲーム中では全パートを聴けませんね。

小林　絶対聴けません(一同爆笑)。作っているうちにそこまで作りたくなっちゃうんですよね。

それと、苦労したのはイセキ(※小林氏と共に『VO4』で作曲を担当)の「プリミティブジャム」ですね。始めは思い切りラテンだったんですけど、もう少しロックっぽくということで、ベースとドラムパターンを全面やり直しました。これもお気に入りですね。

曲作り以上に凝った効果音イメージ

――ゲーム音楽制作に関して、どんな点にこだわりますか？

小林　7対3ぐらいの割合で効果音に比重を置くことです。インタラクティブに動きやすいのが効果音だと思うので。プレイヤーがターボレーザーを撃ったら、効果音がバーンと出る……それって、ゲームで遊んでいてすごく気持ちいいことだと思うんですよね。

『VO4』では、基板性能が上がって制作ツールも良くなりましたから、効果音をたくさん作りました。

ダッシュだけでも重量、軽量、女性などのタイプごとに6～7種類以上ありますね。『オラタン』のダッシュ音を手直しして、重量級の音をよりそれっぽくして。近接時の効果音は全部、特別なものを入れてみました。

――今回は非常にスペックの高い「HIKARU基板」を使用していますが、制作環境に変化は？

小林　音源自体は『オラタン』のモデル3と同じなんですよ。サウンドのアイカボックスなど使用ツールは同じで、使える発音数、容量が増えただけなんです。

新基板だからというわけではないのですが、今までやりたくてできなかった「敵がいる位置で効果音がする」という演出を実現できました。

――最後に『VO4』サントラについて、聴きどころを教えていただけますか？

小林　一個一個の音を聴いてほしいのではなく、曲をきっかけにして、実際にその世界へ入り込んで楽しんでもらえるとうれしいです。「リアル」じゃあり得ない音、「その世界の中でのリアル」に気を配ってみました。リファイン曲にしても新規の音にしても、プレイ中に聴けない部分にまでこだわって作ってあるので、じっくり聴いてほしいですね。

Profile
小林 健太郎

1992年よりSEGAに勤務、現在はヒットメーカーサウンド開発部に所属。サンプリング音源の一つ「オーケストラヒット(通称オケヒット)」を使用した曲を得意とし、「バーチャロン」シリーズで知られるその作風は「健太郎節」として有名である。

代表作は「ビンゴパーティー」「エイリアン3 The Gun」「バーチャコップ」「ガンブレードN.Y.」「L.A.マシンガンズ」「ジャンボサファリ」など。

ゲー事典　「バーチャロン フォース」における1ラウンドの設定時間は90秒。しかもラウンドが変わるたび、BGMが冒頭にまで戻ってしまう。つまり演奏時間4分の曲なら、どうあがいても残りの2分半ほどをゲーム中では聴けないのだ(笑)。そういう事情もあるので、小林氏のこだわりを聴くためにも、「VO4」サントラを買って聴いてみよう。(柵二等兵)

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

今月のテーマはドライブゲーム。来年登場予定の二大タイトル「頭文字D」と「湾岸MIDNIGHT」に先駆けて、用語を紹介するぞ!

Text:キャサ夫&伊勢猫
挿し絵:今井神

今月のテーマ『ドライブ』

▼あ行▲

悪魔のZ【あくまのぜっと】devilish z
□名前
ヤングマガジンで連載中の『湾岸MIDNIGHT』に登場する車のあだ名。正式名称はフェアレディZ。1969年10月に日産がフェアレディZ(S30/PS30型)を発売。Zの一番初期型にあたり、Zという称号が初めて与えられたのがこのS30。S30ZにはL型エンジンが搭載されており、直列6気筒SOHC1998ccエンジンは当時、最高速度で時速195キロをたたき出したマシン。

R【あーる】radian
□システム
コーナーの弧度(湾曲具合)を示す言葉。主に「○○R」という使い方をし、Rの角度が鋭角になるほど数字が減るようになっている。書かれている数字でコーナーの曲がり具合を知ることができる。代表例としては、鈴鹿サーキットの130Rなどが有名。

インベタ【いんべた】
It sticks to an inn.
□テクニック
コーナーの内側(イン)に貼り付きながらコーナーリングするテクニック。速いスピードでコーナーの内側を走ることができれば、よりタイムを短縮することができるので、重要なテクニックになる。

S字【えすじ】S corner
□システム
二つのコーナーがS字を描くように構成されたポイントのことをS字コーナーという。コーナーをクリアーする際は、二つのコーナーそれぞれのイン側を通過し、できるだけそれを結ぶラインが直線になるように走るのがタイム短縮のコツとなる。

▼か行▲

カウンター【かうんたー】counter
□テクニック
マシンが横滑りしたときや、ドリフト状態のとき、マシンを制御するために使うテクニック。コーナーの外側に向かってハンドルを切るのが特徴。カウンターステア、または逆ハンドルという言い方をする場合もあるので注意。

クリッピングポイント【くりっぴんぐぽいんと】clipping point
□システム
コーナー全体のカーブ部分の頂点に当たる地点を指す。「スローインファストアウト」や「アウトインアウト」といったラインで走行する際、このクリッピングポイントを通過と同時に加速を開始することで、コーナーの外側へと膨らんでいく切っ掛けにもなる。

コーナー【こーなー】corner
□システム
コースの曲がっている所を表現する単語。厳密には、カーブという単語は曲がり具合を指し、カーブ全体のことをコーナーという。

▼さ行▲

シケイン【しけいん】chicane
□システム
二つのコーナーが連続して同じ方向に直角に曲がっているポイントをシケインと言う。うまく走れば比較的速いスピードでコーナリングできるS字と違い、コーナー進入時にしっかりと減速を行なわないと、曲がることができないようなポイントになる。

ステアリング【すてありんぐ】steering
□システム
マシンを操作するハンドルのこと。最近のドライブゲームでは、ステアリングを切ると反動の加重がかかったり自動的にデフォルト位置へと戻る「反力装置」機能が搭載された筐体が多い。

スリップストリーム【すりっぷすとりーむ】slipstream
□システム
高速で走っている車の背後に、気流の働きで生じる気圧の低い領域。この部分は空気抵抗が小さくなる。このことを利用し、レース中、前の車のすぐ後ろを走る(スリップストリームに入る)ことで、空気抵抗を少なくして加速をかけることができる。直線部分で特に重要なテクニック。

過去から未来へ……

基板と筐体のセット販売が、当たり前だったビデオゲーム黎明期。当初は立った状態でプレイするアップライトタイプの専用筐体が主流であったが、社会現象となった「スペースインベーダー」(1978年/タイトー)の発売と共に、屋内私設への設置を考慮した汎用型テーブルタイプが登場。80年代後半まで活躍したが、モニターの大型化(14インチ→26インチ)に伴って、「エアロシティー36」(1988年/セガ)ころを最後に、現在主流となったアップライト汎用筐体へ移行してきた。

そして、2001年のAMショーにおいて、ナムコが大型汎用筐体となる「O.R.B.S」を参考出展。その発売が実現化すれば、新たなグローバルスタンダードとなっていくかもしれない。

最近では見かけなくなってしまったが、「筐体」と言えば、テーブル筐体の事だった時代もあった。

半球型プロジェクターを搭載した大型汎用筐体。誰もが思い描いた「未来のゲーム機」がようやく登場する

アーケードゲーム機を含めた、いわゆる電化機器の説明によく使われる筐体(きょうたい)とは、筐(はこ)とある通り「精密な機器類を中に入れて、その動作を保護するために取り付けられた外装(=箱)」のことを表した用語。アーケード業界においては「ゲーム基板(ソフト)や景品以外のモニターやコントロールパネル類、電源回りが付随したゲーム機本体」を指し示す専門用語として使われる場合が多い。

さらに、ゲーム基板を使用するビデオゲームに限定してみると、大きく分けて「汎用筐体」と「専用筐体」の二種類が存在。前者は文字どおり「さまざまな基板に対応可能な、汎用型のゲーム筐体」、後者は「特定のゲーム専用に特化したゲーム筐体」のこと。中でも、特殊な入力デバイスが必要なドライブやガンシュー、音ゲーなどは、その見た目から「大型筐体」とも呼ばれている。

遊技語録 薦め 用語の系統と分類表記:□開発□……開発サイドが元となる用語/□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語/□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般/□システム□……ゲームシステム全般/□現象□……ゲーム中に起こる現象/□ハード□……ハードウエア全般(主に筐体、基板など)/□ソフト□……ソフトウェア全般(主にプログラムなど)

スローインファストアウト【すろーいんふぁすとあうと】slow-in fast-out
□テクニック
コーナー進入時にしっかりと減速を行ない、クリッピングポイントに合わせてマシンを内側へ寄せ、加速しながらコーナーを抜ける走行テクニックをいう。遅い速度で進入し、速いスピードで出るために「ゆっくり入り（slow-in）、速く出る（fast-out）」という名称を持つ。「アウトインアウト」と併せて重要なテクニック。

▼た行▲

ダウンヒル【だうんひる】downhill
□システム
下り坂で構成されたコースのことをダウンヒル、上り坂で構成されたコースのことをクライムヒルという。ダウンヒルはドライバーの技量と車体の軽量化が要求され、クライムヒルではどんどん加速していく圧倒的なマシンパワーがバトルの勝敗を決めることが多い。

チューニング【ちゅーにんぐ】tuning
□システム
ノーマル状態の車をより速く走らせるために、エンジンの馬力を増やしたり、空力を考えて外装を付加したり、車体を交換して軽量化するなど、車に改造を加えること。

テイルトゥノーズ【ているとぅのーず】Tail to Nose
□現象
前を走る車のリアと、その真後ろを走る車のフロント部分が今にも接触しそうな場面のことをテイルトゥノーズという。また、横並びの状態で車が接触しそうな場合を指して「サイドバイサイド」という。コーナー付近での抜き合いで、このような形になる場面が多い。

ドリフト【どりふと】drift
□テクニック
マシンを故意に横滑りさせてコーナーリングするテクニック。タイヤをスリップさせずにコーナーを曲がるには大幅な減速が必要だが、あえて横滑りさせることにより、高いスピードと一定以上のエンジン回転数が維持できるのが特徴。減速を行なってきっかけを作るブレーキングドリフトと、マシンをあらかじめコーナーとは反対側に向かせて荷重移動を利用する慣性ドリフトなどのテクニックがある。いずれも絶妙な荷重移動とステアリング操作が強いられる難度の高いテクニックだ。

▼は行▲

バンク【ばんく】bank
□システム
コーナーに斜面が付いていることをバンクという。遠心力を負担するため大抵がコーナーの内側に斜面が傾くように作られているが、ごくまれに外側へ斜面が傾いている場合もある。それを逆バンクという。逆バンクは荷重がアウト側にかかり、グリップ力が低くなるので注意。

4WD【ふぉーだぶりゅうでぃー】four-wheel drive
□システム
駆動形式の名称。エンジンをフロント部分に積み、前輪が駆動輪の車をＦＦ（Front-engine, Front-drive）、後輪が駆動輪の車をＦＲ（Front-engine, Rear drive）という。これに対し、エンジン位置に関わらず4輪すべてが駆動輪になっている車を4WDという。4WDは小回りが効かず、ドリフト走行も難しいが、悪路では4輪駆動の力強さを発揮するのが特徴。ゆえにラリーで使用されている車のほとんどが4WDとなっている。

ヘアピン【へあぴん】hairpin curve
□システム
コースが髪留め（ヘアピン）のように180度折れ曲がったようなコーナーのことをヘアピンという。十分加速した車を一気に減速させてコーナーへ突っ込んでいくことになる。全コーナーの中で最もタイムに影響する、ミスの許されないコーナー。

▼ら行▲

ランプレーン【らんぷれーん】rumplane
□システム
主に高速道路やバイパスで本線と本線をつなぐために作られた細い道のことをランプレーンという。道幅が狭く、カーブがきつくなっているので、制限速度が低めに設定されているのが特徴。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降で掲載予定のキーワードは「ハイスコア」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートハガキのスミでもいいから、ドシドシと送ってネ！
宛先は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

インド人【いんどじん】indian
ハンドルの意。某アーケード雑誌に掲載されていた攻略記事にあった誤植で、かなり話題となった問題作。以降、定着して……無い。

言霊Q&Aコーナー
即決！ 一問一答両断！

Q ドリフトってどうやるのでしょうか？（匿名希望）

A 一般的に車を横滑りさせて走る方法をドリフト走行といいますが、現在のドライブゲームのほとんどがその方法を使って走ることができます。
まず、タイヤをスリップさせずにコーナーを曲がる事（グリップ走行）ができるのであれば、ドリフトを行なう必要はありません。グリップ走行では曲がりきれない速度でコーナーリングする必要がある場合に用います。
それでは、ドリフト走行のやり方を説明します。
まずクルマを横滑りさせるには、車体の荷重をフロント部分に移動させてリアタイヤを滑りやすい状態にすることが大切です。そのきっかけになる行動が急激なブレーキング、またはギヤを落としての減速行動です。なお、いずれの行動もアクセルは常に踏みっぱなしにするのがコツ。ブレーキは左足で踏むのが理想的となります。
基本的にスピードが速ければ速いほど少ない減速でフロントに荷重を移動させることができます。その瞬間にハンドルをちょっと切ってやれば、リアタイヤが勝手に横滑りを始めます。
このときの注意点は、ステアリングを切り過ぎないこと。ステアリングを切りすぎてしまうと、もの凄い早さでリアタイヤが滑り、スピンしてしまいます。
リアタイヤが横滑りしたら、次は状態を維持するためにコーナーの外側（出口方向）にハンドルを切ります。これにより、コーナーの出口で車体が真っすぐに向くような角度に調整するのです。
左のイラストを見て分かるとおり、基本的にグリップとドリフトはフロントを軸にラインを描くと同じになります。ただし、クルマの状態が全く違うのが分かるでしょうか？ 特にドリフトで注目してもらいたいのは、コーナー進入時、横滑りをさせたクルマがすでにコーナーの出口に向って真っすぐになっていることです。つまり、クルマを横滑りさせる角度はコーナーの出口に合わせるということになります。これがドリフトで最も重要なポイントなのです。

普通のコーナリングの軌跡

ドリフトターンの軌跡

カウンター
急減速&ハンドル

遊技語録 薦め
記号表記の種類と意味： ㊐……同義語を表します。／㊫……類義語を表します。／㊮……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

猛者通信ぽぺン

発行　2002年1月1日

第23号

シ☆ダップセ
(C・LAN&田渕健康)
イラスト・天野シロ

持ち回り制という言葉がある。例えばここもGYUちゃん、イタキョー、ヒデの持ち回り制になっている。持って回る、つまりその場で高速でスピンし、目を回したところで「ほ~ら、まっすぐ歩いてMissile」という形になるわけだが、何を持つかによってその後の状況は劇的に変化する。ウソだと思うならハンマー、バベル、ゲソなどで比べてみるとよいだろう。

登場人物紹介

まさ（通称C・LAN）

伊達家に仕える進駐軍のジンジャー機動隊隊長。相性は7：3で、むしろ3のほうを担当することが多い。便利なしでもOKと嘯く。

ケソ（通称田渕健康）

極楽大明神と呼ばれ畏れられる、体感キャプションの第一人者。これぞ㋐アのC康節といった趣情だが、それは滲み出るシミのようなもの。

ヒデ（通称秀麻呂）

多忙凶暴暴れん坊の三拍子そろった地獄のスパルタカス。アンチマッドブルの風潮に掛けて安地を気取り、高みの見物と洒落込んでいる。

豚の自覚に欠けた現代社会

GYU　どう？　バーチャ盛り上がってる？　かかってこい！

編集ひで　……なに？　この出だしは。

まさ(偽GYU)　今回は懐かしの、GYUモノマネで始めてみたが、どうだろうかね君。

ひで　似てねえッス。

ケソ　それより、クソ忙しい師走の最中、俺たちを三茶くんだりまで呼び出してどういう了見だいええ!?

ひで　どうせ、クリスマスの予定もないくせに。

ケソ　なんだとう！　西台グリンチャーズ（EX・クリスマスを憎む会）筆頭としては、このシーズンはねたみ、そねみといった後ろ暗い感情に満たされる稼ぎ時なんだëョ！

ひで　……稼ぐなよ。

まさ　まあまあ。２００１年の総決算をやらいでか！　という決意はしかと受け取った。

ひで　ま、まさ兄ィ……言わずとも分かってくれましたか。

まさ　じゃあ、今日は帰って寝るとするっぺれ～。

ひで　ズコーッ！

猛者通信・2001年の10大ニューセル

順位	ニューセル
1位	猛者通信単行本化決定(仮)
2位	SNK消滅
3位	VF.NET（カードシステム全般）
4位	大川会長死去
5位	版権ゲーム隆盛
6位	ナムコ&セガ・コラボレーション
7位	アシュラバ発売
8位	PSO
9位	和尚の近況に仰天
10位	彩京刑事殉職

一位　猛者通信単行本化決定(仮)

ケソ　２００１年最大のニュースはこれに尽きるでしょう。

まさ　もっさりした喜びが、犬王丸ボムライクに駆け巡るさね。校了予定の２０１４年7月に向けて、我頑張る。

ひで　個人的にはあと50年は出ないでほしい。校正が大変っていうか、今までのデータ集めるのもウザイ。

ケソ　何をおっしゃる。某誌の著作権も取得していることだし（本当）、４年分の原稿が掲載可能DA・YO・NE！

まさ　表紙は、ペレメタルボディ製、初回特典にはプセルスガンも付けるとするか。

ひで　つうか本当は予定すらないし、永久に「(仮)」で。

二位　SNK消滅

まさ　諸行無……いやさ断腸の思いで一杯さな。

ひで　某社でナコとか庵たんのテレカを生産していたワレとしては、悲しい限りだな。

ケソ　ゲームの版権が売り出されてるとの噂があるらしいが、経費で何か買えぬものか。

ひで　もしも『アテナ』の版権をまさが買ったとしたら、今後K.O.F.やカプエヌケイの続編でアテナが出るたびに「©マサール男爵」とか入れなくてはいけないわけだ。

まさ　『航空騎兵物語』なら買ってもいいかな。

ケソ　石丸電気の商品券が使えるんなら、小生もサッカーブロールとか欲しいですë！

三位　VF・NET（カードシステム全般）

まさ　カードシステム自体は、新たなゲムの世界が広がっていいのだが。ゲームおいてけぼりで、カードばかりがチヤホヤされて猫も杓子も、ということにはなってほしからんな。と、どぜう堤防を築いておきたい。

ひで　スゲエまともな意見だ。

まさ　デッキは60枚以内でなフェフェフェ。

ひで　……一瞬でも期待した俺が馬鹿だった。

ケソ　もうVF．NET以前に戻れないですな。ようやくゲームセンターが一つ階段を上がったって感じですë！

四位　大川会長死去

まさ　無念至極。しかしその志は受け継がれている。セガは不屈さな。

ひで　PSOでISAOネットにご厄介になるたびに、感謝している今日このごろ。

ケソ　ご冥福をお祈りします。

五位　版権ゲーム隆盛

ケソ　今年もはやりましたね、版権ゲーム。

ひで　ガンダムがあれば何杯でもメシが食える俺は、今年は最高にはっちゃけた年だったな。使っていたボールは、はっちゃけなかったがね。

まさ　ムス。なかなかにブーメルが起こったが、すでに淘汰は始まっているさね。やはり、最終的にはゲムとして優れたものだけが残るでっしゃろう。

六位　ナムコ&セガ コラボレーション

ひで　よくよく考えると、これってすごいことだよな。

ケソ　アナハイムとサナリィが手を組むようなもんだね。

まさ　今後もこういったメーカー間の協力が続けられると、我々ユーザーは、多角的にブラッシュアップされた高品位なゲームで遊べることになるゆえ、どんどんやってもらいたい。

ひで　おお、またもや、まさがマトモなことを……。

まさ　個人的には、ホッピングオパオパや、グレゴリー・ダレル vs サンタナを実現してほしい。

ひで　ヘコー！

七位　アシュラバ発売

ケソ　興奮した！

八位　PSO大ブーム

ひで　いやあ、編集部でもはやったな、PSO。

まさ　間違いなく業務に差し障り出てたって感じさね。これのせいで、DCの稼動時間が、6年使ってるPSを超えたからのうフェフェフェ。

ひで　仕事放って遊んでいるライターがいないか、毎晩オンラインで見回りしていたぐらいだからな。

ケソ　個人的には、イタキョウが言ってた「どいつもこいつもプソ、プソ、プソ!!（アミバ）」が陳腐でよかった。

ひで　中さんはすごい人だな。ACにも喝を入れてほしいよ。

ケソ　中さんは歴代偉人ベスト1ですë！　今の世界は中さんを中心にして回ってる？みたいな。PSOアーケードとかが出たら、業界ヒエラルキーえらいことになりますな。

まさ　んん～グッジョ～ブ（巻き舌）。

九位　和尚の近況に仰天

ひで　和尚というのは、ライターのももやん＝桃杏和尚のことだな。でも、何でももやんの近況が9位なんだよ。

まさ　いや、なんとなく。

ケソ　最近は「忙しい」とか言いながら、余計に引きこもりが加速したと聞きました。ADSLも導入したらしいし、これは社会問題にまで発展しそうな気配ですぞ。

ひで　いいやん別に……。

まさ　あと、仮免を取ったらしいな。

ケソ　にくい。

十位　彩京刑事殉職

ひで　山田さんは元気ですが、サカモトさんは、どうしているのでしょうか？　これを見ていたらご連絡下さい。

まさ　恐ろしいことに、彩京を嫌っているゲーマーはほとんどいないからな。ぜひともネバギヴァの精神でこれからも頑張っていただきたい。

ケソ　山田さんって中田（英）に外見が超似てるので、これからも大丈夫ですよ、きっと。

ランク外

68位	82位	98位
こーじ山下、立川に家を買う	マジン、会社で30時間睡眠	「SHOさまNOW」人気

総評

ケソ　結構激動でしたね。

ひで　7位のアシュラバも、個人的にはいろいろと思い出があるな。いろいろと。

ケソ　ミートゥ。

まさ　結論として言えるのは、編集のマジンはちょっと眠り過ぎかな、ってとこさな。

ケソ　いえあ。

猛者語録　本来ならば、「今年の猛者通信も無事にオワタ、オワタヨー」と奇声を上げたい場面なのだが、目下のところ一寸先は闇、という手探り状態な年末進行真っ直中であります。ていうか、そこなアフロ担当まこ～るの疲れ果てた寝姿が、潰れたカエルのようでいて、さりげなくギ〇ュー特戦隊を彷彿とさせる粋なポージングであり、来年もいいことがある前兆かと思われる。

2001年・猛者通信個人的ベスト5頂上決戦

編集ひで・個人的ベスト5

2001年はダップセのお守役として、想像を絶する激務をこなす羽目になった負け組代表格。ボールなんかに乗ってるから当然といえようZO！

順位	
1位	吉野家で外人にゲイ呼ばわり
2位	14万の冷蔵庫を買う
3位	アングルフィストでヌカ喜び
4位	某ファッション誌に街で写真を撮られ、掲載までされるも、あまりの写りの悪さに呪いの手紙を送りたい衝動をグッと堪える
5位	0勝2敗のシュンのカードを、出張先で紛失

田渕健康・2001年個人的ベスト5

低所得ならではの切り詰めた生活を余儀なくされ、この一年はガス・電気が止まることも屡々（本当）。もはやこれまで、と覚悟した夜も幾度かあったとか。

順位	
1位	VF4ウハウハでエンジョイング
2位	バイオC1からルークスへ
3位	金髪やめる
4位	S-ガンダムUCHG化
5位	気付くと消滅していたe・ヌードルの行方

C・LAN・2001年個人的ベスト5

プッセリとした勢いで2001年を駆け抜けたまさボー（アディオス風）だが、今年は飲酒の量が増えて、カカアや子供たちを殴り飛ばすこともしばしば。

順位	
1位	雨で東西線止まり、三時間半西葛西で立ち往生
2位	携帯5年目に突入
3位	フレイムガーメントS1拾う（SKYLY　シルドラ）
4位	オールアバウトナムコ1＆2衝動買い（計2万）
5位	無差別範疇十傑衆打ち切り

ショボクレ横丁 夜明け前

ケソ　んでは、まさ兄いのベスト5を見てみますか。まず第5位の、無差別打ち切り。これは夏の微リニューアルに伴って敢行されたやつですね。

まさ　正しく。ただまあ、その、そこまで人気薄で打ち首獄門という図式ではなかったことを今さらだが付け加えておこうかのう。

ケソ　4位はオールアバウトナムコ1＆2衝動買い。二万とはまた、私の食費0．8ヵ月分にも相当しますな。えらくVOL、いや太っ腹。

まさ　これはとある古本屋で各一万で購入したんだが、そのときは「今買わねば一生手に入らんかも！」との強迫観念に襲われてな。然るに、然るに……（打ち震えつつ握り締めた拳から血を流しながら）。

ケソ　然るに？

まさ　ガル、ぐがぁー（熊ちゃぶ台）。その後ヤフォークなるものを見たところ、2500円ポッキソで凹みという、お約束のパターンさね、まあ、2のみだったが。

ひで　圧してるので次。

まさ　むす。3位。プソ2でフレガー入手。ちょうどそのキャラが赤レイマだったゆえ、バニレンを気取ってみたものの、S1で実戦度は難アリといった感じか。続けて2位。携帯5年愛用。メーカーはauだが、まだ！DOさね。

ケソ　激しくどうでもいい内容ですね。1位の雨で東西線止まり足止め。これは？

まさ　集中豪雨で家から二つ目の駅で電車が停止。そのとき止まったのが東西線と小田急線だけという体たらくでな、ゲーセン探してゲイングランドで暇を潰したというわけだ。

プルコギ侍 残虐NO.1

ケソ　今思ったんですが、「冷静と情熱のあいだ」ということ、いわば普通の平素の無為のどーでもいい状態であり、縁側で寝っころがって鼻毛を抜いている波HEYも「冷静と情熱のあいだ」と呼べるんじゃないんですかーッ!?

ひで　……というような愚にもつかねえ馬鹿ッ話をいつも考えてたぐらい、貴様の一年は他愛ないものだったんだな。

ケソ　そうみたい。

まさ　5位、4位と超絶にどうでもいい個人的なランキングが並んでいるが、3位の「金髪やめる」はそういやいつのまにか……って感じさな。

ケソ　髪を黒くしたのは、実に10年ぶりです。チンピラ風情もそろそろ卒業かと思いきや、最近は恰好までこ汚くなった（善之字談）と、もっぱらの評判です。

ひで　ルークスって、ケソが今使っているノートPC？

ケソ　左様で。発売と同時に万引きしたいぐらい欲しかったんですが、アイハブノーマニーだったので、家財一式をヤフオクに出して、ようやく買えました。以前使っていたバイオC1-Sは、今は台所で漬け物石になってます。

まさ　そして1位の、VF4ウッハリだが。

ケソ　段持ちになってからは、常に降格の恐怖にさいなまれ続け、別の意味で気が抜けないゲームになりましち。

パリっ子エクスキュージョン

まさ　でーひーの一年は、無難かつ一般的で我仰天って感じさな。

ケソ　なんかもーちょっとドラマチカな出来事はなかったのかねチミィ。

ひで　別に、猛者通にネタを提供するために一年を過ごしているわけじゃねえよ！

まさ　じゃあ、来年は猛者のネタになるような一年を過ごすように。

ひで　……。

ケソ　しかし、14万の冷蔵庫とは奮発しやがったな。業務用ですかコレ。

ひで　いや、普通の冷蔵庫だけど。ちょっとでも容量の大きいやつを買うと、それぐらいするんだよ。

まさ　ムス。我らは普段冷蔵庫の相場などはチェックしないからなあ。

ケソ　14万の冷蔵庫というと……人やペンギンが住めそうな勢いですネ。

ひで　住むなよ。

熱く激しい2002年に向けて

まさ　とまあ、ここで我々の一年を振り返ってみたが、2002年は業界的にどのような年になると思うかね君。

ひで　2001年は版権ゲームが隆盛だったから、来年もこのブームが続きそうだな。

ケソ　今年活躍したイチロー関連版権が、アーケードにも大いに進出するのではないでしょうK！

まさ　お、実は我も同じ事を考えていたさなあ。『イチローランドストーリー』や『イチロースラッグ』といった、イチロー関連ゲムが続々と登場することのほかあるめえ。

ケソ　版権ものといえば、まだ「男塾」ものが出てきてないのが気になりますね。

まさ　やっぱ音ゲーかな。「男塾応援歌」とかあるし。

ひで　ありえねー。

ケソ　タイピング男塾というのはどうか。「死亡確認！（擦）」とか打ってみる。

まさ　スポーツゲームでもいいかもしれぬ。羅愚美偉とか撲針愚とかな。

ひで　それはありえそうでヤ。

まさ　何にせよ、来年も我々を、必要以上に楽しませてくれるアーケードゲーム業界であってほしいと願ってやまない。そして、そのために我々が何をできるかを考えなくてはいけないな。

ひで　じゃあ、とりあえず早く原稿上げれ。

ケソ　うう、持病の癪が……。

まさ　では、今年も、ハァ～よろしく（擦）！

つづく

なんやかんやで、今年もモセルは続きますので、応援シクヨロNe!!

SHO様ナナナNOW!!

「コンパネの下に付いてるんじゃねぇの?」
（カードリーダーがないVF4筐体に座った際に）

INFORMATION　猛者通信ではこのコーナーの感想や、ジ☆ダップセにチャレンジしてほしいこと、有益なるゲム情報などを2002年も募集中。郵便ならアルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで　mosa@arcadiamagazine.com　までよろしくシュマゴラス。

アルカデ チャット倶楽部

●8th meeting●
犬のおさんぽ

あやか
2月17日生(水瓶座) A型　香川県出身
好きなゲームは「DDR」に「ヴァンパイア」。やはり「DDR MAX」は日課らしい。最年少でありながら過激な発言も増えてきた。

ゆきな
4月3日生(牡羊座) A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラをこよなく愛する。「VF4」ではサラのカードを作り、日々精進している。「連ジオ」はどうしたの？

茜(あかね)
3月20日生(魚座) O型　埼玉県出身
「ヒーマニ」「マヴカプ2」大好きっ娘。ついに手を染めた「VF4」ではヴェネッサを使い、バリバリ暴れまくっている。

驚異の新ジャンル『犬のおさんぽ』

茜　今回は『犬のおさんぽ』がテーマなんだけど、プレイしてみてどうだった？
あやか　まずシステムが新しい、ってことですね。
ゆきな　新し過ぎて面白い。題材がいいよね〜。タイトルも分かりやすいし。
茜　AOUショーに居たプードル姉ちゃんたちがかわいかった(笑)。
あやか　スタートボタンがハート型でカワイイです。
茜　うん、あの形にはグッときたね。
あやか　プレイ上の注意で、四つん這いになるのを禁止してましたね。「犬になりきるのは禁止」って(笑)。
ゆきな　細かいところまで凝ってるよね。私は犬に思わず話し掛けちゃった。「食べちゃダメ！」って。そういう点では、犬との一体感を感じられるってことになるのかな〜。
あやか　ゲームとしては、十分成功しているって感じですね。
ゆきな　とにかく初めてプレイした時が、すごく面白かったな。
あやか　実際に走るのはOKって感じですか？
ゆきな　あれはいいね〜。最初はビックリしたけど。
茜　もっとハードに走らされてもいいよ。
あやか　疲労感、好きですもんね(笑)。
茜　ところでみんな、犬を飼っているの？
ゆきな　ウチは柴犬。リュウっていうんだけど。
茜　竜巻旋風脚！
ゆきな　そのリュウじゃないって(笑)。
あやか　うちは実家で北海道犬を飼っています。秋田犬みたいな感じですね。
茜　ボクん家はシベリアンハスキー。自転車で散歩させてるよ。

チャット倶楽部からの要望

ゆきな　好意的な意見が多いんだけど、もっとこうしてほしいっていう点はある？
茜　画面が見づらい。
あやか　う〜ん、最初にプレイした時は、新しさに目を引かれて気付かなかったんですけど、画面が見づらいかもしれませんね。

茜　真っ直ぐに道を見たいよ。
ゆきな　画面は犬に向いてるもんね。でも、犬がウリだからな〜。
茜　別画面でもいいからさ。道を真っ直ぐ進行方向に見られるような、小さな画面があってもいいよ。
ゆきな　視点切り替えがあったら良かったのかも。それにうまく並んで歩けているのかどうか、イマイチ分かりづらい。
　あ、犬の種類がもっと多くてもよかったな〜。性格も設定してあったりして。

あやか　犬の口調が変わっても面白いですよね。「何とかだワン」だけじゃなくて、「何とかなんだよ、コラッ！」みたいな。
ゆきな　犬にリード(手綱)をグイグイ引っ張られたらよかったのにね〜。
茜　ハスキーは引っ張る力が強い、とかね。
あやか　リードが伸び縮みしても面白かったですね。
茜　その辺りは安全性を考えてるんだろうなぁ。問題は継続的にプレイするかってことだね。
ゆきな　う〜ん。確かに連コインしようとか、極めてやろうというゲームとは違うかもしれないけど。

セガへの大胆な提案！

あやか　例えば『バーチャファイター4』みたいなカードシステムを取り入れたらどうなんでしょう？　散歩がうまくいったら、アイテムをもらえるとか。
ゆきな　いいね！　トップブリーダーを目指すとか、レベルアップすると子犬が生まれるとか。
茜　あ〜、確かに育成の要素が入ってたら面白いかもね。
ゆきな　そうすれば「自分だけの犬」って意識が強くなるし、愛着が湧いてくるね。
あやか　名前も自由に付けられるだろうし。
ゆきな　細かい性格も選べるようになるしね。
茜　カード導入を強く希望、ってことだね。
あやか　もっといろんな所を散歩させてもいいと思うんですよ。ジャングルとかファンタジーな世界とか。
茜　犬に乗っちゃう？
ゆきな　私は大きな犬に乗るのが夢だったんだ〜。
あやか　乗りたいですね〜。個人的には、いろんな「あり得ないシチュエーション」を取り入れてほしいですね。
茜　まあ、とにもかくにも次回作に十分期待できる作品ってことだね。
ゆきな　いろんなシチュエーションあり、でね。
あやか　そういえば、私の友達が歌舞伎町で、裸の男の人に首輪を付けて散歩させている女王さまを見たそうですよ。

ILLUSTRATED BY　なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか？

女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加して下さい。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、その他ご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前(ペンネーム)・年齢もお書き添えの上、こちらの宛先までお送り下さい。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

輝竜司

こんにちは、初めまして。この前、ネット上であんまり生活感のある竜（ご飯とか嫁さん募集とかゴロゴロとか）って見かけないね、という話を人としていて、無いなら自分で描いてしまえと新たにウェブサイトを作っています。大学卒業までに公開できますように・・・。

［狭山平十郎］
（通称／狭山のじいちゃん）

狭山家の一人っ子、狭山太郎（10）のペット、白竜の子狭山どらぽん（1/画面右隅）の祖父。狭山家に居候しているので こう呼ばれているだけで本名は不明。とんでもない孫馬鹿。

孫の行くところ何処でもついて回り、いじめっ子に希塩酸のブレス（酸っぱい）を吐きかける。子供達のなかでは このブレスを如何に上手く避けるかが 流行っている模様で、わざとどらぽん をいじめて 平十郎にブレスを吐かせているとか。今日も何処かで お子さま vs 平十郎の 熱い戦いが 繰り広げられている。

ホームページ『m-LAB primary』
アドレス：http://www.foxhunt.cx/~merkur/

Pandora Charatto 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「竜」

このコーナーは、一つのテーマを元に、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ『LunAticDragOn』
アドレス：http://fweb.midi.co.jp/~g-river

G.River

寒くなりましたね～、冬はこたつでのんびりゲーム…と洒落込みたいところですが、最近腰を据えてゲームができなくて悲しいです。そんな環境でもできる携帯ゲーム機でドラゴン好きの自分にとって昔から超バイブルゲームだった「サンサーラ・ナーガ」が発売されるとあって、神の救いを感じました。あ、年賀状書かねヴァ。

森を壊して造られた国に幹部として潜り込み、戦争を促して人間達を自滅させ土地を取り戻そうと謀っている失われた森の王。
週に一度地底湖の巣に戻り身体を伸ばしているらしい。
国を救う側とコイツの、双方の視点の主人公を選べたら面白いかも？

次号予告

次号、ファルコン先生＆カイエダヒロシ先生登場！ テーマは「チョコレート」

使って遊べる!!

アルカディアクーポンチケット

～全国100店舗まであと2店!!～

注意! クーポンは切り離すと無効になります。本誌をそのままお店の人に出しましょう、

いよいよ2002年、新年スタートです。昨年1年間クーポンを利用してくれた皆さん、どうもありがとう。今年はもっともっと店舗を増やして、使いやすくして、「アルカディアと言えばクーポン」と言われるようにがんばっていきます！

みんな、ドンドン使ってくれ！

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

地域	店名	住所・電話
北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎ 011-512-1868
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F ☎ 011-736-6166
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目タニイビル1F ☎ 0157-26-4485
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39 ☎ 011-757-8540
青森	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 ☎ 0178-24-9911
岩手	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 ☎ 019-623-2562
宮城	ナムコ プリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内 ☎ 022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1F ☎ 022-267-1834
秋田	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5 ☎ 018-837-5041
茨城	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎ 029-221-1001
	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 ☎ 029-274-4124
群馬	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1 ☎ 0270-32 9775
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187 ☎ 0279-23-3810
埼玉	ゲーム Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 ☎ 048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎ 048-269-8119
千葉	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎ 047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中嶋ビルB1F ☎ 0471-44-5597
	八千代プレイランドカーニバル	八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F ☎ 047-485-2235
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 ☎ 047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1F ☎ 0471-63-9844
東京	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F ☎ 03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎ 03-3675-8737
	ゲームファンタジア サンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F ☎ 03-3971-9601
	ゲームファンタジア 渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4F ☎ 03-3496-5856
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎ 03-5295-2345
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎ 042-710-0508
	プラネットギオ（とかげ）	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎ 03-3220-3402
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 ☎ 03-3982-1817
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 ☎ 042-344-7741
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1 ☎ 03-3981-6906
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎ 03-5256-8123
	ゲームファンタジア八王子店※1	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F ☎ 0426 48 1288
	ゲームファンタジア バーディー店※1	町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F ☎ 042-724-1477
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎ 03-3409-4737
	ゲームファンタジア ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F ☎ 03-3200-0884
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎ 042-529-7837
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1F ☎ 03-5397-9551
神奈川	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎ 045-313-6435
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎ 042-776-5001
	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1 ☎ 045-365-1103
	MUTHOS（ムトス）イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎ 046-257-2413
	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15 ☎ 046-770-9178
新潟	ゲームメイト（タイトー）	新潟市花園1-1-1 JR新潟駅構内 ☎ 025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F ☎ 025-224-4838
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 ☎ 0254-26-7877
	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F ☎ 0257-20-0054
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F ☎ 025-222-5375
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F ☎ 025-240-2318
富山	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6 ☎ 076-421-6533
石川	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1 ☎ 076-260-3844
長野	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内 1F ☎ 0265-76-7712
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F ☎ 0267-25-0313
	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720 ☎ 026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 ☎ 0263-73-6767
岐阜	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20 ☎ 058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7 ☎ 0577-35-5077
静岡	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F ☎ 054-252-3591
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1F ☎ 0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956 ☎ 053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20 ☎ 054-284-0099
	セガワールド藤枝駅南	藤枝市田沼-17-31 ☎ 054-636-4416
	ALADDIN（アラジン）	富士市永田町2-99 ☎ 0545-57-7777
	GAME USA	焼津市石津港町2-4 ☎ 054-624-5237
愛知	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2 ☎ 052-323-0121
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83 ☎ 0566-25-5001
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5 ☎ 052-222-3920
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30 ☎ 0586-23-5125
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1 ☎ 0565-26-6777
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4 ☎ 0564-58-8986
三重	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎ 0593-32-9988
京都	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F ☎ 075-365-8778
大阪	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F・2F ☎ 06-6645-7692
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎ 06-6775-6051
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2 ☎ 06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎ 0722-23-9915
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21 ☎ 0726-43-4444
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3 ☎ 06-6387-4396
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9 ☎ 06-6317-0433
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11 ☎ 06-6994-7476
兵庫	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407 ☎ 078-271-0335
岡山	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1 ☎ 086-232-8790
広島	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F ☎ 082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F ☎ 082-222-8072
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23 ☎ 0829-34-3311
	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8 ☎ 082-814-6116
香川	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535 ☎ 087-866-9526
	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2横井ビル1F ☎ 087-868-6007
愛媛	ワンダー松山	松山市平田町81 ☎ 089-978-2170
福岡	ハイテクセガ七隈	城南区七隈8-4-8 ☎ 092-861-4856
	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎ 092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1 ☎ 092-553-1081
	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7 ☎ 092-844-6553
	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2 ☎ 092-662-8705
佐賀	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 ☎ 0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2F ☎ 0955-23-2895
熊本	セガマービィー	熊本市春日3-15-1 ☎ 096-351-6229
大分	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2 ☎ 097-523-5060
宮崎	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4 ☎ 0985-26-7589

※1ゲームファンタジアはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。

※2トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。

アルカディアクーポンを使ってみよう!

アルカディア誌面で加盟店を確認

クーポンの有効期限を確認

アルカディアを持ってゲーセンに

クーポンにスタンプを押してもらおう

これだけで1ゲームプレイできるぞ!

〔注意事項〕 アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

イラスト 今井 神

アルカディアクーポンにもの申す!

クーポンを使ったことがあるという皆さん、クーポンに質問・要望があるという皆さん、ご意見をお待ちしてます。アルカディアクーポンをより良いものにしていくために、ユーザーの皆様の声をお待ちしてます。送付先は上の方法と同じです。

クーポン加盟店募集のお知らせ

アルカディアクーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。なお、ご連絡いただいたすべての店舗に加盟していただけるわけではございません。予めご了承下さい。

■郵送 〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部
アルカディアクーポン係
■FAX 03-5433-7212
■E-Mail location@arcadiamagazine.com

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2001年11月19日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

式神の城™

激戦、まっただ中!!

スコアも伸び盛りの2回目集計。全国のプレイヤーたちの盛り上がりもハイテンション状態（×8）だろう。

プレイ内容は、5-1ボスまでの稼ぎ、そして要となる5-1ボス第2形態のビット稼ぎ共に、前回の集計から飛躍的な進化を遂げているようだ。それに加えて、高倍率の維持はもちろん、画面上に出現する金貨の限界枚数である255枚を意識したパターン作りがスコアの差につながるのだ。

また、今まではタイム短縮のために、わざと敵の攻撃を受けてボムを増やす方針が一般的だった（「?・?・?」は除く）が、逆にノーミスで進み、点効率を上げるプレイヤーも増えてきた。

まず、下の表を見てほしい。1枚10点の金貨はノーダメージで取っていくと、千枚取った時点で一枚が最高一万点になる。

さてここからが問題だ。金貨が一万点の状態でダメージを受けると金貨は0枚になってしまうので、再び金貨一枚の点を一万点にするには千枚の金貨を取る必要がある。

しかしそのままノーミスで、千枚の金貨を取ると累計で一千万点になる。その差は約500万点だが、テンション倍率が8倍ですべて回収したと仮定すると四千万点もの差が出る。

もちろん5-1ボスでのビット稼ぎに必要なタイムは確保しておく必要はあるし、各面のタイム点も落ちるので必ず得するとは言い切れないのだが……。

さて、今回の集計で驚かされるのはユセミSWY氏。氏は「結城小夜」「玖珂 光太郎」で二冠に輝いている。

もちろん、注目タイトルだけあって各部門とも、相当の激戦。しかしその中でも前述の「結城小夜」とISO氏の「?・?・?」だけは、他プレイヤーの追随を許さないブッチギリ状態。これほどの点差が付くということは、ビット稼ぎの差に加え、残るすべての部分でも圧倒的な力の差がある、そう言い切っていいだろう。この二人の独走に待ったを掛けるプレイヤーの出現に期待しよう。

金貨の枚数	ノーミス時の金貨の点（8倍時）	ノーミス時の得点累計（8倍時）	被ダメージ時の金貨の点（8倍時）	被ダメージ時の得点累計（8倍時）
1,000	10,000（80,000）	–	10,000（80,000）	–
1,001	10,000（80,000）	10,000（80,000）	10（80）	10（80）
1,002	10,000（80,000）	20,000（160,000）	20（160）	30（240）
1,003	10,000（80,000）	30,000（240,000）	30（240）	60（480）
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
2,000	10,000（80,000）	10,000,000（80,000,000）	10,000（80,000）	5,005,000（40,040,480）

※表中にある（ ）内の数字はテンションゲージの倍率を表しています

結城 小夜

4,439,212,680

SRAC-重力神ユセミSWY

グッデイ21（東京）

日向 玄乃丈

4,171,463,060

hige-USO-てし萌え SADAM

個人申請キョンタゴン（東京）

3ヵ月ぶりの2機体同時更新

ついにワイドショット機体「ギャンブラー」は大台の2億を突破。個人申請用紙によると、1周目2面で1ミスし、さらに連鎖にも失敗したので1周目の点数は大幅に落としたものの、最近判明した"撃ち込み点を大幅に伸ばす方法"によって、2周目で盛り返したとのこと。

今回は2周目4面ボス第3形態までノーボム、2周目5面もリトライなしで残×6、残ボム×3という、大台にふさわしい見事なプレイ内容だ。

またしばらく沈黙していた「ミリタント」も、3ヵ月ぶりの更新。こちらは2周目4面ボス前までノーボム、残×6というというギャンブラーにひけを取らない内容。いまだ多くのライバルがひしめく部門だけに、今後も目が離せない。

ミリタント

193,354,060

いまきち ゲームインナミキ（東京）

ギャンブラー

200,969,600

Clover-TAC-横浜出張帰り
個人申請 西千葉スターダスト（千葉）

明智 光秀

10,193,700（2周目5面）

VTF-いの 個人申請 アイアイ駅南店（茨城）

見えた!?　打倒「織田信長」

1周6ステージ、2周クリアゲームの『婆裟羅2』天の巻部門。1周目と2周目の違いは、撃ち返し弾の存在だ。敵を破壊すると婆裟羅モードで破壊できない紫弾が自機を正確に狙ってくるため、1周目とは比較にならないほど難しくなっている。

さらに2周目はボス戦での攻撃も凄まじく、緻密なパターン化なくして先のステージに進むことは難しい。

今回全キャラ中最も進展があったのがこの明智 光秀。2周クリア目前ともいえる、11面（2周目5面）ボスまでに到達している。

残るは2周目6面だが、それまでのステージよりは道中、ボス共にまだ楽なようなので、次回集計での2周クリアに大きな期待がかかる。

また、ほか3キャラの今後はまさに未知数。溜め撃ちの性能が悪いキャラは苦しい戦いを強いられるだろう。

スラッシュ

20,236,572

次はアクセルか?　サヨウナラ花丸木J.H
個人申請ゲームオスロー第2店（東京）

ザコ3匹同時スペシャル稼ぎ

本作では粘ってスコアを稼ぐ地点が多く存在する。また、中ボスクラスの敵をうまく誘導して地形に引っ掛けるのもポイント。特に「フォレスト オブ ナノ」や「ドラゴンズ デン」のエリア3では、かなりの点数を稼げる。

また、スペシャルマジックの利用も大きなカギ。最新パターンでは、1面と4面でザコ敵3匹を地形の行き止まりに誘導。そしてレベル2チャージを数回当てて、ザコ敵3匹をほぼ同時に跳ね上げた後に、スペシャルマジックを2回連続で使って稼いでいるのだ。

この誘導方法だが1面ではエリア2のゲートキーパーが出現すると同時にエリア1の広場のある地点に走って戻れば、エリア2にザコが自動的に密集するようになっている。ただし、4面ではザコ敵の体当たり攻撃を誘ったり、レベル3チャージで気絶させた後、敵を押して壁際に追いやる必要がある。

点効率を紹介すると（数値はおおまかなもの）、1面クリア：260万点、2面クリア：550万点、3面クリア：900万点、4面クリア：1300万点、5面クリア：1860万点とのこと。

今回の更新によって、再びスラッシュ戦線に火がつくか?

全国1位スコア

2001年11月18日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ヘビーメタル　ジオマトリックス		4' 48" 98	「これも空手…」M-1号	えの木（高知）
ズパパ！		12,133,300	猫JIL	ゲームインナミキ（東京）
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001		5,503.567	ま、いっか AAZ	えの木（高知）
婆裟羅2	百地 三太夫	11,520,700（2周目3面）	ペンギン	アミューズメントパーク NASA（長野）
	武田 信勝	7,018,670（2周目1面）	TEN	GAME'S MILK（京都）
	清龍坊 随風	7,392,850（2周目1面）		
クラッキンDJ パート2 サイコアナライズ		16,380,610	ARL@かけだし大道芸師	ミルカトル加納店（和歌山）
太鼓の達人2		1,470,280	Crocus-でぃす（DIS）	AGスクエア盛岡店（岩手）
ビーチスパイカーズ		269.3	NST-今頃我はバーガー地獄-KZR	アミューズメントパーク NASA（長野）
どきどきアイドルスターシーカー	どきどきアイドルモード	14,393,880	LOG	トライアミューズメントタワー（東京）
バーチャストライカー3		+32	みなさんのおかげです不良社員M.S	アミューズメントパーク NASA（長野）
怒首領蜂 II	インターネットランキング	6,563,406,770	はっしー	大久保アルファステーション（東京）
ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ		264,000	KEN	ロッキーワールド仙台店（宮城）
鉄拳4	ポール・フェニックス	1' 04" 78	ROK氏感謝 MINA	タイトーインスタジアム（大阪）
	吉光	1' 50" 73	ALZ-長瀬愛	個人申請 セガワールド六地蔵（京都）
	ファラン	1' 49" 91	こまつゆ親衛隊-大将	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	ブライアン・フューリー	1' 45" 75	こまつゆ親衛隊 NTS㊨	
	レイ・ウーロン	2' 31" 23		
	風間 仁	1' 24" 41	CYR-TSU	レジャーパレス（北海道）
	ヴァイオレット	2' 33" 23	SHADOW	ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）
	ニーナ・ウィリアムズ	1' 54" 93		
	ジュリア・チャン	1' 57" 66	あみ♥	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ダイナミックゴルフ		−21	CCC	アミューズメントパーク NASA（長野）
ゼロガンナー2	ホーカム	3,719,750	カリスママママ発売記念♥	デイトナIII（埼玉）
	コマンチ	3,525,100	ひろせ	ゲームインナミキ（東京）
スリルドライブ2	USA	3' 45" 06	RRL-渋谷 英毅	個人申請 ゲームUFO（東京）
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン	シングル・連邦	19,136	キンケドゥ・ナウ	プレイシティ中央町店（鹿児島）
ビートマニア6thMIX	リズミック	3,602	はれんちTA II	ゲームインみとや三河島店（東京）
	セレクション	2,991		
	ボーカル	2,153	スターシーカーDC移植記念	ゲームビンゴ（千葉）
ミスタードリラーグレート	アメリカ	1,146,940	カーペット・ストローマン・タケトゥ使用	えの木（高知）
	北極	2,240,890	HTR-YAS	デイトナIII（埼玉）
	タイムアタック	35" 91	BSX-MUR（ビデオ未使用）	個人申請 ゲームインセブンアイランド（神奈川）
パワースマッシュ2	シングルス	8,707,503	O.U	星狩物語岸和田店（大阪）
	ダブルス	10,839,002	O.U	星狩物語岸和田店（大阪）
ねんど玉パズル お天気ころりん	ひたすら	148,440	まなべ電話代払え!! JEMINI.	個人申請 フレンド（福岡）
	ストーリー	113,490	DURANさん！パチやめて！ JMNより	
ドラムマニア5thMIX	スタンダード	4,887,329,800	SYG-㋟	ゲームキューティ（大阪）
ギターフリークス6thMIX	スタンダード	273,884,500	店員K	星狩物語岸和田店（大阪）
	ノンストップ	866,336,200	JTK	ゲームインダイエイ（千葉）
DDRMAX ダンスダンスレヴォリューション6thMIX	スタンダード	210,873,824	ばくまん@SPY	個人申請 チルコポルト博多ベイサイドプレイス店（福岡）
	ヘビー	390,047,677	KAJI@DHA	遊道楽箱崎店（福岡）
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	シングル・連邦	21,537	キリア・マハ中尉	プレイシティ中央町店（鹿児島）
	シングル・ジオン	20,051	ヒビキ	ゲームプラザトンガ王国（愛知）
	チーム・連邦	39,967	キンケドゥ・ナウ&キリア・マハ中尉	プレイシティ中央町店（鹿児島）
	チーム・ジオン	39,573	キムアツ&ヒビキ	ゲームプラザトンガ王国（愛知）
ビートマニアIIDX 6thstyle	ラウンジ	4,560	TOKU3	ゲームプラザキューティ（大阪）
	ビビッド	6,967	とく	
	レイヴ	8,027	TOK3	
	トランス	7,575	HAGE	
	ヘヴィ	7,597	HAGE3	
	オールミックス	7,458	HAGEP	

今回の集計は**パワースマッシュ2**から。本作は賞金獲得額での集計です。高得点の秘訣は速攻クリアにあり、特に最終ステージ（5面）の比重が大きく、速いタイムでクリアできれば400万点超のスコアが加算されます。また、下二桁のスコアは負け無しクリア時に出現する「マスター（キング or クィーン）」のレベルを表しています。このマスターに勝利するとマスターのレベルが下二桁に表示されます。

ねんど玉パズル お天気ころりんの【ひたすら】はタイムとチェーンボーナス重視ですが、【ストーリー】の方はクリアボーナスが無いため、各面での粘りが決め手になる模様。

ビーマニシリーズ最新作の3連チャン（ドラムマニア、ギターフリークス、DDR）は、すでに腕前が極まっている気配……。もはや人間技とは思えません。

注目の**機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX**の結果は、ご覧の通り連邦側はプレイシティ中央町（鹿児島）、そしてジオン側はトンガ王国（愛知）と真っ二つに分かれました。こちらもすでに極まっている気配が漂っています。

今回もM-1号氏の独走かと思われた**ヘビーメタル ジオマトリックス**は、ゲームセンタードリーム（宮城）のS-RAI氏がトップまであと1.5秒という際どいタイムをたたき出してきました。これは惜しい!! 次回以降の動向に注目しましょう。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）：ストーリーモード
スコア（タイム）：23,646,800
面数：全25面ALL　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）
備考：うさぎ使用　残×5　連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日：2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター　名前：アミューズメント アルカディア
電話：03-5433-71××
住所：東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）：TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長：鈴木 雅弘

← 個人申請ハガキ記入例

パラパラパラダイス2ndMIX		237,969	ざますメガネに会いたい♥ 大明神ともや	釧路スガイ・ゲームプルプル（北海道）
ストライカーズ1999	F-4ファントムII	3,340,700	後、三歩 AXIOM-H.Y㊜	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）
ストリートファイターZERO3↗（アッパー）	T・ホーク	5,555,900	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
ギガウイング2	カート	8京4751兆8394億5913万5630	9WP-QRO@グニャティック星人	デイトナIII（埼玉）
	リミ	8京8557兆3217億3275万1320	Enabler-T, S	マットマウスパートII（神奈川）
	タッグモード	31京1623兆2266億6362万3630	服部（左手）／服部（右手）	トンガ王国（愛知）
ドラゴンブレイズ	ソニア	3,575,700	HYS㊙	個人申請 ゲームサファリ穂積店（岐阜）
パカパカパッションスペシャル		2,670,030	震えるぞ鳩萌え尽きる程人…？ HAM雛³	グッデイ21（東京）
スタントタイフーンプラス	中級	2,247,570	アドリブ大好きししょう	レジャーパレス（北海道）
	上級	2,743,230	先月と同じ人	
セガ・ストライクファイター	D国解放作戦	104,520	JKPダニエル教官 RDX-寛千代	個人申請 ゲームパークスマイル館（東京）
	R連邦掃討作戦	101,219		
アクアラッシュ	練習	158.75	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	初級	274.26		
	上級	348.71		
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブズ	キム・ドンファン	3,704,200	㋩㋤㋤㋟㋙㊏㋖ KOL-スゥ	個人申請 AGスクエア盛岡店（岩手）
L.A.マシンガンズ		12,154,091	JKP航空騎兵聯隊 RDX-寛千代	個人申請 新宿スポーツランド西口店（東京）
ビートマニアIIDX 3rdstyle	ダンス	5,793	ぽこ（うにょ）いこいのレモンドール	個人申請 ユーファクトリー豊田店（愛知）
ビートマニア コンプリートMIX2	ダンス	3,200	もこ	個人申請 プレイスポットトップ（神奈川）
ストリートファイターEX2	カイリ	3,456,300	まだやれる（かも）努力次第　BBC	えの木（高知）
	ハヤテ	3,455,300	夢	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98		860,000	稼ぎで超重要!!（ヘビィD!の恐さが） さきお	えの木（高知）
レイディアントシルバーガン	ステージ2	22,645,590	KNN-ボ敵	トライアミューズメントタワー（東京）
ストライカーズ1945II	ライトニング	3,069,100	残念侍	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
ストライカーズ1945	ムスタング	2,241,500	KTL-もう少し早ければ	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
魔法大作戦	チッタ	3,827,840	MOL=CKDF=ふるえんも	ゲームコスモ町田店（東京）
ファイターズヒストリー	マーストリウス	1,271,000	L2A-GYO	遊ingポイントセオラ（滋賀）
ストリートファイターII' ターボ	リュウ	1,664,400	ALZ-J.T	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）
クイズ&ドラゴンズ		4,295,400	MTF-高下畑セイイチ	個人申請 アミューズメントTAMA（東京）
龍虎の拳	ロバート	1,209,200	Mr.ネビュラスレイ（運なし）にバカにされた男	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪）
ソニックウイングス	AV-8	1,626,700	FGM-UKA	GAME'S WiLL（京都）
レインボーアイランドEXTRA		95,029,260	LAOS-長田仙人	えの木（高知）
アルゴスの戦士		11,569,730	NRX-044	グッデイ21（東京）

ハイスコア集計店およびスコアラーの皆さまへ

ハイスコア集計店の皆さま、およびスコアラーの皆さまへのお願いです。

ある集計店のハイスコア担当者様より「申請したスコアは虚偽のスコアでした」とのご連絡をいただきました。ことの経緯は常連のスコアラーに対して、ハイスコア担当者が常連スコアラーから申請されたスコアを事実と確認せずに申請したためでした。必ずハイスコアを担当する店員の皆さまはスコアを確認して下さい。また、スコアラーの皆さまは必ずお店のハイスコア担当者に確認をしてもらって下さい。本件だけではなく、最近では集計対象ゲームのゲーム設定が工場出荷設定と違ったということが何度かありました。ハイスコア全国集計は皆さまからの自己申告で成り立っており、ひとつでも偽りのスコアが存在してはいけないコーナーです。改めて皆さまのご協力と厳正なスコア申請をお願いいたします。

ビートマニアIIDX 6th styleはやはり今回もIIDX界のカリスマプレイヤー浪速の"AGO-9（TOKU-3）"氏の独壇場です。もう誰も彼を止めることはできないのでしょうか？

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2は初のリョウを抜いたチームでのスコア更新。ついにダルシムオリコンが火を噴いた、というところでしょう。

ここにきて**ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ**はついにオールクリア達成。ハンドガンボーナスやノーダメージボーナスなど、点数が伸びる要素はてんこ盛りのようです……。

鉄拳4はPC巣鴨（東京）の強さは相変わらずですが、今回は北海道勢の躍進がめざましいですね。またクマ以降のタイムリリースキャラは次回からの集計になります。

ミスタードリラーグレートは北極での使用キャラがアタルというのが熱い！　確かに横移動は最速のキャラですがエアの減る速度も速いので厳しいと思われていましたが、見事ノーミスとタイムの両立に成功。限界ギリギリまで迫ってきたタイムアタックも、もはやタイム短縮がフレーム単位の話になっている模様。

さて、今月もオールドゲームのスコアが数多く更新されていますが、中でも**魔法大作戦**の【チッタ】は驚きの一言。4キャラ中3番目の性能と評されたキャラですが、もう少しで最高得点キャラであるボーンナムのスコア（383万）を抜くところだったという、目を見張る大幅更新です。

ストライカーズ1945の【ムスタング】は個人申請用紙に「2-2でミス、全然ダメ」とのコメント付きでした。さらなる更新に期待します！

11月18日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位に

デイトナⅢ
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1F ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城(???)	4,686,604,470	祝FCM氏30才 9WP-ISO	ALL 葬式はN村さんにまかせます
★	ギガウイング2(カート)	8京4751兆8394億5913万5630	9WP-QRO@グニャティック星人	ALL、B×2 グニャリが足りません
★	ゼロガンナー2(ホーカム)	3,719,750	カリスママママ 発売記念	ALL
4	ぷよぷよ通	1,144,307	更に更新 SPD-Y.I	ALL B 1122 MAX16連
5	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	3,224,800	M.T	ALL 連付 残3 B9

AGスクエア盛岡店
岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(光太郎)	3,475,882,470	Crocus-DIS	ALL 4ミス コイン41121
2	式神の城(小夜)	3,149,124,790	Crocus-KOL	ALL 2ミス コイン40461
3	式神の城(金)	2,330,822,870	ノン	ALL コイン32469
4	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン(ジオン)	15,973	Y.K	ゲルググ 中将 ALL 41C
★	太鼓の達人2	1,470,280	Crocus-でぃす(DIS)	ALL ルパン→夏祭り

レジャーパレス
北海道札幌市豊平区平岸2条 3-6-30 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(ジュリア)	1'59"33	CYR-TSU	ALL 連同付
★	鉄拳4(風間 仁)	1'24"41	CYR-TSU	ALL 連同付
★	スタントタイフーンプラス(中級)	2,247,570	アドリブ大好きししょう	ALL MT
★	スタントタイフーンプラス(上級)	2,743,230	先月と同じ人	ALL MT
5	カダッシュ(魔導士)	60,000	ゲルド	ALL カンスト

ゲームインダイエー
千葉県市川市南八幡4-1-3 駅南ビルB1F ☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(ポール)	0'53"96	IKM	ALL
2	鉄拳4(吉光)	2'01"61	ボケ森師匠～	ALL
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle (TRANCE)	6,981	END	ALL
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle (HEAVY)	6,499	END	ALL
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle (ALL-MIX)	6,744	END	ALL

ゲームセンタードリーム
宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(吉光)	2'55"43	DDT	ALL
2	ヘビーメタル ジオマトリックス	4'50"48	S-RAI やっちまった。	ALL ファントム
3	レイストーム(R-GRAY1)	15,210,300	RSS 仙台最後のレイストーマー	ALL 5機設定 残×3
4	レイブレーサー(上級)	13'09"277	あいかわらず、店舗枠をうめるのが	ALL T T. 12周設定
5	ズババ	787,300	かなり大変ですよぉ 誰か出して下さいよぉ	2-3

レタス702
北海道札幌市北区北7条西2-15-1TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(風間 仁)	1'31"15	美・アーゴ(発音注意)	ALL
2	鉄拳4(クマ)	1'46"51	ZARIA-HMV	ALL
3	鉄拳4(吉光)	2'09"95	のど輪ヴァイブレーション	ALL
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	3384.128	ワダアキラ	ALL ユリ・リョウ・サガット(2)
5	プロギアの嵐(ミリタント)	106,947,000	美・アーゴ(オヒョイ狩り氏談)	ALL 残3

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18YKビル ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニア 6thMIX(ボーカル)	2,153	スターシーカー DC移植記念	
2	ビートマニア 6thMIX(セレクション)	2,980	取れたら超らっきー	
3	式神の城(光太郎)	3,234,625,890	MJN-T.Y	ALL
4	式神の城(小夜)	4,447,328,510	9WP-USO-RYO	ALL つながりません
5	式神の城(玄乃丈)	2,948,783,520	TEO	ALL

プレイランドエフワン
宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(アルカード)	1,977,700	タピア15歳	2-5 連付
2	ダライアス(Yゾーン)	4,555,190	ダラぞう	ALL
3	ダライアス(Xゾーン)	4,322,700	ダラぞう	ALL
4	ダライアス(Zゾーン)	4,138,110	ダラぞう	ALL
5	ダライアス(Wゾーン)	4,024,010	ダラぞう	ALL

ファンタジーゾーン夢らんど
北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン(連邦)	18,614	S.A	ALL 撃墜数48 ガンダム
2	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン(ジオン)	18,755	S.A	ALL 撃墜数46 シャアゲルググ
★	鉄拳4(ニーナ)	1'54"93	SHADOW	ALL 同付
4	鉄拳4(クリスティ)	2'25"30	SHADOW	ALL 同付
★	鉄拳4(ヴァイオレット)	2'33"23	SHADOW	ALL 同付

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(光太郎)	4,293,236,950	YSK	ALL 1ミス 2-2 パーツ落ち
2	式神の城(???)	4,001,734,900	YSK	ALL 2ミス やっと大台
★	レイディアントシルバーガン(ステージ2)	22,645,590	KNN-ボ敵	2面コース 連同付 ALL クリア
4	レイディアントシルバーガン(ステージ4)	27,026,790	VFF-いの	連同付 470、1423、1197、4B5A失敗
★	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	14,393,880	LOG	1コイン ALL ノーミス

ロッキーワールド仙台店
宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(光太郎)	3,549,008,970	SSM	ALL
2	式神の城(小夜)	2,953,984,230	ヘボAGH-RMS	ALL
3	ヘビーメタル ジオマトリックス	7'37"43	SSG	ALL ファントム
4	機動戦士ガンダム 連邦VS ジオンDX(ジオン)	17,674	二刀流愛好会会長(自称)祈祷戦士XYZ	ALL シャアゲルグ 53機 NT/A
5	機動戦士ガンダム 連邦VS ジオンDX(チーム・連邦)	35,695	ジャミル・ニート ガロード・ラン	ALL ガンダム×2 NT/B.S

釧路スガイ ゲームプルプル
北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	DDRMAX(ヘビー)	206,254,029	まっく=ごえ	エクストラここ&エスニック→メンバーダイブ
2	太鼓の達人2(むずかしいコース)	1,341,560	まっく=ごえ	ALL ちょこっとLOVE671万→ラブ→X672万
★	ギターフリークス 6thMIX(ノンストップオーダー)	474,163,000	ERA	ALL オーダー アドベンチャー→ジェットM→PPR→天I8
4	サンダークロスⅡ	1,225,820	KON	2周目6面 連付
★	パラパラパラダイス 2ndMIX	237,969	さますメガネに会いたい 大明神ともや	パラパラ・ノーマル ALL バンドリロ・ブローケン・イエスタディ

ゲームインみとや三河島店
東京都荒川区西日暮里1-37-17 ☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニア 6thMIX(リズミック)	3,602	はれんちTAⅡ	ランクAAA ALL
★	ビートマニア 6thMIX(セレクション)	2,991	はれんちTAⅡ	ランクAAA ALL
3	ビートマニア 6thMIX(エキスパートプラス)	9,361	はれんちTAⅡ	10曲モード ランクAA ALL
4	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(デス)	458	バニバニべがっちぃ	自作自演
5	ヘビーメタル ジオマトリックス	8'31"06	日本ジョージ党副党首 サムライ大好きマン	あぼぼやん×3 ゼウス ALL

ガリバー青葉台店&熊谷店&柏店&玉川学園店
埼玉県熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1階 ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	4,340,043,160	COPE-かえで	コイン×54552 ALL CLASS.A
2	式神の城(金)	3,691,459,350	HTR-YOSH	コイン×49296 ALL CLASS.S
3	式神の城(光太郎)	3,067,751,830	HTR-KKS	ALL 5ミス いけにえ
4	ドラムマニア5thMIX(スタンダード)	337,003,750	AIR@打倒たっきー	ALL 無理
5	ポップンミュージック6(エキスパート)	308,249	djYULI	ヘルコース ALL

ハイテクセガ盛岡
岩手県盛岡市大通2丁目6番11号 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワースマッシュ2(シングル)	7,949,705	SGN	ALL T.Haas
2	婆裟羅2(百地三太夫)	6,859,200	XXX	5面 天の巻 連付
3	バーチャファイター4	5'53"63		ラウ
4	ミスタードリラーグレート(宇田)	4816m	まだ続ける	ホリンガーZ 連付
5	マジックソード	12,563,895	穴ウメWHO	ALL

ゲー事典 ■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/ ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レタスフ02(北海道)**
「VF4」が入ってるといいな……1PLAY50円の予定。
by㊟

●**ハイテクセガ盛岡(岩手県)**
当店の来年の目標は★を取ることではなく「うがいをしっかり」です。

●**ゲームセンタードリーム(宮城県)**
今月も大変な風味でしたが、何とか五つ埋まりました。出してくれたDDT様、S-RAI様、RSS様ありがとうございました。さてと、来月もがんばっていきまっしょい。

●**アミューズメントフォーラム モア(東京都)**
シルバーガン50円で稼働中です。皆さんスコア出しに来てください!!

●**プレイシティキャロット巣鴨店(東京都)**
今年も1年間、巣鴨に遊びに来てくれてありがとうございました。来年も新作がたくさん入る予定なので、よろしくお願いします。
byPC巣鴨店一同……久々にまともなこと書いちゃった。にひひ。

●**Jam's 下井草店(東京都)**
当店にもようやく『ドラムマニア5th』、『ギターフリークス6th』が入荷しました。1PLAY100円ですので、ぜひ来店してみてください。
byおはるてんちょ

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
『ガンダムDX』どちらの軍でも全モビルスーツ使用可能!! でも、自軍のモビルスーツの弾の発射音だと思っていたら、敵の攻撃音だったということがよくあります。

●**ゲームインみとや 三河島店(東京都)**
「ビートマニア6th」隠しコーススコアを募集! 現在の全一(笑)はハイスピ3301、S&T3883、AM2603、10曲9361。もちろん非公式ですが、挑戦者求ム!!
byたつ代理

●**東京レジャーランド小岩店(東京都)**
『DOCⅡ』、『モンスターゲート』、『KOF2001』3台、大好評稼働中です!! 新作もガンガン入荷していきますので、スコアラーの方やそうでない方も、ぜひ御来店ください!

●**ゲームコスモ町田店(東京都)**
「ガンダム」や「バーチャ」は、10人以上常連が居るようになっていい感じです。スコアラーもこのくらい募集中ですよ。
by中野

●**大久保アルファステーション(東京都)**
当店では『KOF2001』を4台入荷し、その内の1台をハイスコア、練習台として、単台で稼動させております。1PLAY50円ですので、存分に遊んでください。

●**グッデイ21(東京都)**
「式神の城」が好評稼働中! 「斑鳩」の入荷も予定しておりますのでよろしくお願いします。

●**GAME IN ナミキ(東京都)**
今月ご指名いただきました病弱店員○です。偏頭痛が止まりません。打ち込み強化月間が功を奏しまして、今シューティングが熱い! 弾避けが熱い! 点稼が熱い! 店内が熱い! 誰だエアコン切った奴は!?

●**ロイヤル(東京都)**
これが出る頃には「斑鳩」は入荷してると思いますが、果たして「サイキック5」は残っているだろうか(無くなっていたらごめんなさい)。

●**GAME BOSS(神奈川県)**
「バーチャロンフォース」大好評稼働中です。

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(クマ)	2'48"55	SIZ	ALL
2	式神の城(光太郎)	1,876,217,710	STF	5-2
3	式神の城(ふみこ)	230,410,650	BEEE	3-2
4	式神の城(金)	3,328,152,180	@IGO	ALL クラスS
5	式神の城(???)	249,361,030	AME	5-2

Jam's下井草

東京都杉並区下井草2-40-14 ☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 6thstyle(LOUNGE)	4,316	おはる店長ちくわ♡ あの子の態度が冷たい…	
2	ビートマニアⅡDX 6thstyle(VIVID)	6,777	おはる店長ちくわ♡ もう見限られたのかも…	
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle(TRANCE)	7,093	髪の毛切った常連さん	
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle(HEAVY)	6,222	おはる店長ちくわ♡ 見捨てちゃイヤ~ン!	
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle(ALL-MIX)	6,590	おはる店長ちくわ♡ 尻にひかれまくりです!	

ゲームコーナーフジ

東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(ポール)	2'16"06	ピンク.A.レディー	ALL
2	鉄拳4(吉光)	2'38"65	ピンク.F.レディー	ALL
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン DX(連邦)	13,011	クラウ	ALL ガンダム・ガンタンク
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・連邦)	31,175	アレックス&クラウ	ALL
5	グラディウスⅡ(4-F)	10,000,000+α	メモ2スコアラーチャチャ山本	13-5で達成 残×17

ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1F ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(リミ)	8京5821兆5273億7072万8920	来店記念	ALL
2	バーチャファイター4	5'38"93	RAINMAN☆極☆煺体拳	アキラ ALL
3	バーチャファイター4	6'41"01	(≧▽≦)シャア	ジェフリー ALL
4	バーチャファイター4	7'28"28	RAINMAN☆極☆煺体拳	ラウ ALL
5	バーチャファイター4	7'35"13	GARILEO大爆発	ジャッキー ALL

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(ポール)	1'12"93	こまつゆ親衛隊NTS㊥	ALL 連同付
★	鉄拳4(ブライアン)	1'45"75	こまつゆ親衛隊NTS㊥	ALL 連同付
★	鉄拳4(ファラン)	1'49"91	こまつゆ親衛隊-大将	ALL 連同付
★	鉄拳4(ジュリア)	1'57"66	あみ♡	ALL 連同付
★	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	3,455,300	夢	ALL 連同付

東京レジャーランド小岩店

東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(連邦)	15,224	セイラ・トシ	CPU49 ニュータイプB 少将 ALL ガンダム
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・ジオン)	38,772	ランバ・トシ&ドズル・トシ	CPU32'31 ニュータイプS/S 大将×2 ALL シャアゲル×2
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(連邦)	17,428	スレッガー・トシ	CPU49 ニュータイプA 中将 ALL ガンダム
4	式神の城(光太郎)	1,572,363,000	KOS-㊕	初クリア記念 19438枚 式神超人 ALL
5	式神の城(???)	1,057,348,470	KOS-㊕	テレポ事故多発中 11991枚 式神聖人 ALL

ゲームコンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,002,900	3年越しのサターン超へ_X68	ALL ABC同時押し 連付 8中0 143万 1566万で勲章落ち
2	プロギアの嵐(ミリタント)	53,768,170	たんたんめん	2-4 ガンナーβ てきと~
3	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	13,168,920	呪凶介	ALL B押し 連付 1号機
4	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	6,616,346	チョX68	ALL B押し 連付 1P,2PPLAY同時
5	バトルガレッガ(チッタ)	5,085,710	SDD-ザバ夫	ALL

ゲームコスモ町田店

東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	魔法大作戦(チッタ)	3,827,840	MOL-CKDF=ふるえんも	ALL 1周195万 2ボス逃げちゃった
2	怒首領蜂(Bタイプ)	194,099,380	S.O	2-7 ショット強化 MAXHIT571
3	プロギアの嵐(ギャンブラー)	20,593,760	明日はレヴォ REI	2-3 1周残6 3ボス前1ミス
4	エスプレイド(J-B 5th)	23,247,590	スコアラー随時募集中 S.O氏に続け!!中野	ALL 残3 毎回足らんからけっこう載るよ。
5	テトリス・ザ・グランドマスター	9'39"36	M's-ZON	ALL GM

グッデイ21

東京都江東区北砂7丁目4-41 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城(小夜)	5,439,212,680	SRAC-重力神ユセミSWY	ALL 1ミス
2	式神の城(光太郎)	3,073,503,280	最近練習不足…Qoo2	ALL 4ミス
3	式神の城(ふみこ)	2,738,408,540	tarou	ALL 5ミス
4	式神の城(金)	3,838,645,200	W.S.K-ASK	ALL 3ミス
★	パカパカパッションスペシャル	2,670,030	震えるぞ鳩萌え尽きる程人…? HAM雛³	99-99-99 ALL マニアック 10+3+2ミス

扇ケ丘レジャーセンター

石川県石川群野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	4,552,122,260	スコトラで燃えつきた者也。	ALL
2	式神の城(光太郎)	4,133,040,780	顔がイマイチな人	ALL
3	式神の城(???)	2,763,354,310	…K	ALL
4	サンダードラゴン2(1P側)	5,144,570	BCG 5万×2落ち	ALL
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle(LOUNGE)	4,096	BCG(ニセ	ALL

ロイヤル

東京都中野区中野5丁目52-15-513 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	4,655,981,350	9WP-USO-RYO	6ミス もうこりごり
2	レイフォース(連付)	3,803,200	NFM-射紳-TLK	最終面中ボス撃破ハード連付
3	ダブルドラゴン	147,040	ロイヤル店長 G	ALL まだまだ
4	サイキック5	5,620,100	RAK@103系埋めるんです	ALL ゴールド×7 シークレット×1 穴ウメ
5	ヴォルフィード	9,999,990+α	ロイヤル店長 G	11面でカンスト 8面が1発て囲めない 穴ウメ

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2丁目17-2 アルファビル6F ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワースマッシュ2(シングル)	5,333,700	A.K	男子シングル ALL T.Haas
2	パワースマッシュ2(シングル)	3,922,100	A.K	女子シングル ALL J.Dakic
★	怒首領蜂Ⅱ(インターネットランキング)	6,563,406,770	はっしー	赤E
4	パカパカパッションスペシャル	3,436,640	RAGE	ALL ダブルプレイ マニアック
5	ウェーブランナーGP	2'50"313	JKP-RDX 寛千代	ALL 156m

アベニュー北口店

山梨県甲府市中央1-12-3 ☎055-2278681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ(初級)	274.26	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(上級)	348.71	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(練習)	158.75	NGP-ANP	
4	鉄拳4(ポール)	2'33"41	イシハラさんで	
5	鉄拳4(三島 一八)	3'23"16	さらにイシハラさんで	

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎0044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	154,866,680	R.	2周ALL
★	ギガウイング2(リミ)	8京8557兆3217億3275万1320	Enabler-T.S	ALL
3	ミスタードリラー(500m)	374,420	イネイブラー穴埋め	ALL
4	バース	7,402,200	アナ埋め	ALL 連付(ボタンのみ)
5	上海 万里の長城(北京)	732,130	だる	ALL

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	プロギアの嵐(ミリタント)	193,354,060	いまきち	ネイル 1周4900万 2-4ボス前 ノーミス ノーボム 残×6
★	ゼロガンナー2(コマンチ)	3,525,100	ひろせ	ランダム51 1万 1周1844万 残×1
3	式神の城(光太郎)	3,802,908,210	SYO	コイン 45752
4	式神の城(小夜)	4,307,970,300	GOO	コイン54695万 5-1ボス 到達時8 4機 残タイム508
★	ズババ	12,133,300	猫JIL	連付 ALL 残×5

ゲー事典 ■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/ ■GAME BOSS http://gameboss.net/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997 ■アイリン夢空間 http://www.ai-rin.co.jp/

●**ゲームガリバー青葉台店・瀬谷店・玉川店・柏店(神奈川県)**
今回より玉川学園店もハイスコア集計に参加することになりました。ハイスコアラーもそうでない方も御来店お待ちしております。

●**アミューズメントパークNASA(長野県)**
今回はスポーツゲームが熱い！ その内スポーツゲームだけでスコアが埋められるかも!? ……いや、シューティングや格ゲーもこれからこれから……。
by くずれ

●**アイリン夢空間(岐阜県)**
権三七つ道具が見られなくて残念です。

●**ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)**
『KOF2001』の出足好調です。ロングヒットになってほしいものです。さて、皆さま年末年始のご予定はいかがでしょうか？ ビデオゲームで仲間と楽しくってのも良い感じですよ。立川の皆さま遠征ありがとうございました。

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
オイーッス!! ピットインです。ここ最近はどのゲームをしようか迷うぐらい新作が続いて大変嬉しい限りですね。もうすぐ例のあのゲームの続編も……?
by 店員AO－

●**ゲームプラザ トンガ王国(愛知県)**
遠征の皆さん、いつもありがとうございます。特にH－Mさんにはお世話になりました(笑)。何事も無く下山できたことを感謝して、これからの人生を歩みたいと思います。P.S.また一人メンバー増加。

●**GAME-COLLEGE(愛知県)**
『ポップンミュージック7』50円で好評稼働中!! 当店で開催したカプコン公式の、カプエス2』全国大会予選で、激闘のすえ、福助さんが優勝しました。おめでとうございます。

●**ゲームランド おにごっこ(三重県)**
『KOF2001』対戦台、練習台共に大人気稼働中！『ラスボスの次のヤツ強え』とか言っているB作君へ、『まーえーがな』池山風。
by JYO

●**遊ingポイントセオラ(滋賀県)**
1月1日は誠に勝手ながら休ませていただきます。2日からは通常営業をいたします。来年もスコアラーの皆さま、よろしくお願いしますね。

●**GAME's MILK(京都府)**
思い切って『太鼓の達人2』を入荷しました。

●**タイトーインスタジアム(大阪府)**
ATA君お疲れ様でした。数々の伝説をアリガトウ。

●**星狩物語 岸和田店(大阪府)**
今月は結構集まりました。

●**ゲームストリート ミルカトル加納店(和歌山県)**
ミルカも今年で満2才になりました。思いおこせばいろいろありました。一言では語り尽くせ(中略)という喜びや苦労がありました。新年度も新作いっぱい入荷するので、これからも応援よろしくね。

●**ゲームスポット ハロウィン(島根県)**
『KOF2001』入荷しました。盛り上がってまいりましょう

●**えの木(高知県)**
この号が出るころには『斑鳩』が入荷しているはずです。スコアラーの方、また純粋にシューティングが好きで興味のある方、お待ちしております。

●**ビッグプレイランド(愛媛県)**
ちょび様、遠征ありがとうございました。

●**モンキーハウス本館(福岡県)**
2代目教祖にDUO君が選ばれました。

●**ゲームスポット大橋(長崎県)**
H・H先生すんませんです。これからよろしく。

●**ゲームプラザ白山(熊本県)**
新作ゲームの入荷次第ですね。
by 担当

●**プレイシティ 中央町店(鹿児島県)**
『KOF2001』入荷してます。『ガンダムDX』鹵獲モードもできます。前回やっと『ガンダム』で全一でました。キンケドゥ氏お疲れ様です。

アバパ天神橋店&チャレンジャーガムガム店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(???)	3,668,680,750	ナニワのデコッパチ	ALL 43282
★	ストライカーズ1999(F-4 ファントムII)	3,340,700	後、三歩 AXIOM-H.Y®	ALL ノーボム 1周123万
★	ストリートファイターII'ターボ(リュウ)	1,664,400	ALZ-J.T	ALL パ 連付 爪×3
4	鉄拳4(吉光)	1'58"10	ALZ-長瀬愛	ALL 同付
5	鉄拳4(ブライアン)	2'47"61	ALZ-長瀬愛	ALL 同付

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城(ふみこ)	4,179,350,010	天満橋民	ALL
★	ドラムマニア5thMIX(スタンダード)	4,887,329,800	SYG-®	寸止まり
★	ビートマニアIIDX 6thstyle(LOUNGE)	4,560	TOKU3	グラ4 おもしれ～
★	ビートマニアIIDX 6thstyle(VIVID)	6,967	とく	4-F
★	ビートマニアIIDX 6thstyle(RAVE)	8,027	TOKU3	3-4

ゲーマーズハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(マスター)	8'03"93	ローリング菌? CAA	m RO金、ST銀、SK銀
2	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(マスター)	8'35"53	SHIN-RYU	ST銅 SK銀 初申請
3	ビートマニアIIDX 3rdstyle(ダンス)	5,665	電脳雑技団 YMG-©	
4	ビートマニアIIDX 3rdstyle(ナオキ)	5,074	電脳雑技団 YMG-©	
5	ミスタードリラーグレート(北極)	2,163,350	BNK2-RIA	ALL プチ 10'11"13

星狩物語岸和田店

大阪府岸和田市作才町1047番地 ☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・ジオン)	32,901	ケン非軍	ALL シャアゲルググ×2、宇宙はシャアゲル×ギャン
★	ギターフリークス 6thMIX(スタンダード)	273,884,500	店員K	
3	ビートマニアIIDX 6thstyle(RAVE)	7,589	ELL	HS3 AAA
4	ビートマニアIIDX 6thstyle(TRANCE)	7,222	ELL	HS2 AAA
5	ビートマニアIIDX 6thstyle(LOUNGE)	4,367	YBIB	HS3 AAA

ジャスコ川西店プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(キング)	2'45"95	SKR	ALL
2	鉄拳4(クリスティ)	3'13"26	10IN	ALL
3	鉄拳4(吉光)	3'19"93	T.D久保田	ALL
4	プレヒストリックアイル2原始島	51,097,200	F.N	ALL パーフェクト
5	エスプレイド(相模 祐介)	33,232,120	A	ALL 残×4

ビックプレイランド

愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンキーボール(初級)	190,028	遠くまで来て、申請。	ALL
2	式神の城(ふみこ)	3,299,948,780	寸止め大王	ALL 怒りゲージMAX
3	式神の城(???)	2,856,933,720	ANNY	ALL
4	式神の城(玄乃丈)	2,038,173,620	PKN	ALL
5	式神の城(光太郎)	1,618,555,820	マッドダンサー Y.T	ALL

ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野町ベルタウン2F ☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 6thstyle(RAVE)	7,488	GOTH	HS3 EASY AAA
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	2523.318	FUKK	ダルシム、モリガン、サガット Kグループ ALL
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・連邦)	22,899	CHIHARU@ 2次元&Mr.ドリラー	地上・宇宙 ALL
4	ギルティギア ゼクス(ディズィー)	61,873,400	CHIHARU@ 萌え	ALL 乱入ナシ
5	式神の城(???)	3,478,200,770	STG	コイン 41567 S ALL

遊ingポイントセオラ

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562 0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ファイターズヒストリー(マーストリウス)	1,271,000	L2A-GYO	ALL 連必付
2	ビートマニアIIDX 6thstyle(TRANCE)	7,130	Afro	ALL HS-3 ピカグレ 82%
3	式神の城(光太郎)	3,280,203,160	むかつく～OH!!	ALL
4	サイコソルジャー	1,615,900	TRM-2代目 音無響子(DOM)	ALL 残×1
5	ヘルファイア	10,000,000+α	J.O N.F うえだ 近江	4名が達成 連なし 8-3 or 8-4で達成

GAME's WiLL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウェーブランナーGP(中級)	2'58"446	ANA魂駄-集計	ALL 645m
2	ウェーブランナーGP(上級)	3'14"649	ANA魂駄-希望	ALL 479m
3	ファイターズヒストリー(マーストリウス)	1,269,700	L2A-GYO	ALL 連必付
★	ソニックウィングス(AV-8)	1,626,700	FGM-UKA	ALL 連付
5	Gダライアス(ニュー)	38,127,570	L2A-大明神(練習不足)	ALL 連付

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ズババ	10,459,600	BMW	ALL
2	鉄拳4(ジュリア)	2'37"11	T.A見習い。FUJ	ALL Ver.C
3	鉄拳4(ブライアン)	2'59"31	TNF	ALL Ver C
4	婆裟羅2(百地三太夫)	10,700,340	TEN	9面 連付 194猛将 1周150人全斬
5	婆裟羅2(明智光秀)	8,536,620	TEN	7面 連付 154猛将

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バーチャストライカー3	+32	みなさんのおかげです 不良社員M.S	ALL
★	ダイナミックゴルフ	−21	CCC	ALL デビッド
★	ビーチスパイカーズ	269.3	NST-今頃我は バーガー地獄-KZR	ALL
4	撃牌砦/雀スペース(雀スペース)	4,675,000	猫野美亜	ALL 上級
★	婆裟羅2(百地三太夫)	11,520,700	ペンギン	9面

夢空間ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-82-3009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(マスター)	8'38"91	NSZ	st銀 sk金
2	ミスタードリラーグレート(エジプト)	2042560	園長	タイゾウ 1miss ALL 連
3	ストリートファイターEX2	1,936,500	園長	ALL
4	プロギアの嵐(ギャンブラー)	28962970	F、M	2-3
5	レイディアントシルバーガン(ステージ4)	23,775,470	F、M	ALL

ゲームプラザトンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(ジオン)	20,051	ヒビキ	ALL シャアゲルググ
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(チーム・連邦)	36,909	キムアツ、げしょ	ALL ガンダム×2
★	ギガウイング2(タッグ)	31京1623兆2266億6362万3630	服部(左手)/服部(右手)	ALL キングF/ストレン 連付
★	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(チーム・ジオン)	39,573	キムアツ、ヒビキ	ALL シャアゲル×2
5	チェンジエアブレード	12,778,010	海乃にゃ	ALL タケミカヅチ

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4	5'45"76	アイス☆ココア	ラウ
2	鉄拳4(ポール)	3'13"93	H/M	
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(連邦)	6,335	アムロ少尉	ガンダム CPU 撃破数 31 #8
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	2168.398	AOI	京、ナコルル、庵 Cグルーヴ
5	式神の城(ふみこ)	3,163,956,470	AAAA	ALL コイン=37,219 CLASS S

GAME-COLLEGE

愛知県長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4	4'50"00	深田恭子<ホリプロ>	パイ
2	式神の城(光太郎)	3,296,469,110	SHT	
3	式神の城(???)	3,164,925,210	SHT	
4	式神の城(玄乃丈)	2,232,037,000	A98！	
5	式神の城(小夜)	2,159,552,480	SHT	

ゲー事典
■ゲームプラザトンガ王国 http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/ ■GAME COLLEGE http://www.college1.co.jp/ ■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm
■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■GAME'S WiLL http://www.gameswill.co.jp/ ■ゲームプラザキューティ http://www.ac.wakwak.com/~mito/

ゲームプラザ ショールーム

熊本県熊本市黒髪5丁目4-1 シマダビル2F ☎096-343-9831

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (J-B 5th)	34,565,120	リベンジ完了 BAN-MAX	残5/6 円286 ALL
2	エスプレイド (美作 いろり)	34,185,490	WSM-出雲良子の許嫁	残2/6 円340 ALL
3	バトルガレッガ (ミヤモト)	14,612,470	WSM-R.I (イニシャルのみ公開)	ALL 5面960万
4	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	9,367,080	Y.S.333	フライングバロン ALL 鳥122万 5面 687万
5	究極タイガー	10,000,000+α	WSM-LKC	4-10で達成

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット (イエロービースト)	52,897,700	つながればでる!! DUO (代ゼミ)	ALL 連同付 受験がライバル
2	美少女戦士セーラームーン (ジュピター)	1,790,900	J.O	ALL 連付
3	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS (マスター)	8'17"13	ABE	ALL
4	式神の城 (小夜)	3,511,374,050	出雲良子の許嫁	ALL
5	式神の城 (玄乃丈)	3,205,469,770	.Z.	ALL

ゲームストリート ミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城 (玄乃丈)	3,915,195,230	ARL@ (*ノノ)ござー	ALL コ48309 クラスS
★	クラッキンDJ PART 2	16,380,610	ARL@かけだし大道芸師	ノーマル
3	DDRMAX	203,427,881	ごう@へーちょへちょへちょ	
4	ドラムマニア 5thMIX	159,828,100	app@ミルカの未来はASO君に託した。	
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle (HEAVY)	7,354	ABB@あっちゃん 今月も服ちょうだい。	

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城 (玄乃丈)	3,441,943,800	KEY	ALL 4ミス
2	ビートマニアⅡDX 6thstyle (LOUNGE)	4,503	YST-姫with臭変師	ALL 周辺視システム未使用
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle (VIVID)	6,848	YST-姫feat臭変師	ALL
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle (RAVE)	7,903	YST-姫とゆかいな臭変師	ALL
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle (TRANCE)	7,450	YST-姫 800連勝中	ALL

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス'97	9,999	ぐるたん	Level462
2	ぷよぷよ通	1,184,827	SPD-WPU-MYK	⑧1000 MAX17連鎖
★	DDRMAX (ヘビー)	390,047,677	KAJI@DHA	ALL
4	エスプレイド (美作 いろり)	34,909,890	出雲良子の許嫁	ALL 箱6 残×3 バ0% 円500 4ボス2ミス
5	ティンクルスタースプライツ	2,753,843	SSS	45HIT メヴィウス

ゲームスポットハロウィン

島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	639,200	ゆーいち	テリー、アンディ、ジョー、マリー
2	ビートマニアⅡDX 6thstyle (LOUNGE)	3,929	名無しさん	ALL
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle (VIVID)	6,260	名無しさん	ALL
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle (RAVE)	6,611	名無しさん	ALL
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle (TRANCE)	6,236	名無しさん	ALL

プレイシティ 中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町32-34 ペガサスビル1階 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (連邦)	21,537	キリア・マハ中尉	地・宇：ガンダム ALL
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (ジオン)	19,655	キンケドゥ・ナウ	地・宇：シャア専用ゲルググ ALL
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (チーム・連邦)	39,967	キンケドゥ・ナウ キリア・マハ中尉	地・宇：共にガンダム ALL
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (チーム・ジオン)	38,811	キンケドゥ・ナウ キリア・マハ中尉	地・宇：共にシャア専用ゲルググ ALL
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン (連邦)	19,136	キンケドゥ・ナウ	ガンダム ALL

サブカルチュア

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル ☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D タワーオブドゥーム (ドワーフ)	1,112,577	適任?記念 PPP-いずみ	ALL 同付
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	14,871,520	ALC	ALL 連同付
3	ヘビーメタル ジオマトリックス	5'31"26	零兄や	ファントム ALL
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle (TRANCE)	6,721	CIN	ALL
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle (VIVID)	6,462	CIN	ALL

パリオ フィエラ ディプローバ

広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (チーム・連邦)	36,957	リトルスノー&シン	もっとガンバル、もっと上へ AL ガンダム ガンダム
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (チーム・ジオン)	36,438	アイラ&シン	たのむぞオイ!!、ウルヘー シャアゲル×2
3	エスプレイド (相模 祐介)	999,999,990	Y.M	ALL
4	ストライカーズ 1945Ⅱ (疾風)	1,350,900	K.K	2-1 だれかぬいて
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (連邦)	17,028	シン	ALL ガンダム

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1階 ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	婆裟羅2 (百地三太夫)	4,903,900	S.O	4面
2	魔法大作戦 (ボーンナム)	2,390,790	ESP-TAU	2周目5面
3	サイヴァリア	13,121,130	MGD-T.T	Lv57 ノーミスALL
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (連邦)	12,347	Sizma	ALL
5	レインボーアイランド	9,029,060	S.O	Round32

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城 (小夜)	3,431,111,240	Mr-RAY	ALL C-A
2	ギルティギア ゼクス (ソル)	4,396,700	Mr-Y.Y	ALL
3	ギルティギア ゼクス (闇慈)	3,384,900	Mr-GGX	ALL
4	蒼天龍	148,750	Mr-AZX	ALL
5	鉄拳タッグトーナメント	1'56"33	Mr-MOZ	ALL ポール ガンリュウ

ゲームタウンスピリッツ合同集計

山口県山口市中市町3-3 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (チーム・連邦)	21,243	ザクレロ兵、カレン	ALL
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (チーム・ジオン)	15,321	シャアサク、マクヘ	ALL
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(連邦)	12,415	HAY	11面
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	4,389,124	IMO	ALL
5	パワースマッシュ2 (シングル)	7,252,400	AKI	男子 P.Rafter

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	三國戦紀 〜武将争覇〜	173,330,200	なかそねだよん	チョウウン
2	バーチャファイター4	5'46"18	ゆうちゃん	ラウ
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン (ジオン)	15,620	デューク・トウゴウ	シャアゲルググ
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン (連邦)	14,491	香港ダンディー	ガンダム
5	鉄拳4 (風間 仁)	4'21"50	K@4	

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3階 ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4	5'34"28	H.H	パイ
2	鉄拳4 (風間 仁)	3'44"08	AMO	
3	鉄拳4 (ファラン)	3'49"98	HHN	
4	鉄拳4 (ブライアン)	4'13"78	AYA	
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	1952.457	Mr.T	Nグルーヴ Gルガール出現 テリー・竜・ロック ALL

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (チーム・連邦)	36,849	賦人×彩季 賦総受けの切なく過激な内容	ALL ガンダム×2
★	ヘビーメタル ジオマトリックス	4'48"98	「これも空手……」M-1号	ALL 同付 ファントム
3	ミスタードリラーグレート (北極)	2,237,110	ハンパな量のザーメン出しやがって!!HAM	ALL 連付 アンナ 8分31
★	レインボーアイランドEX	95,029,260	LAOS-長田仙人	ALL ノーミス 赤ランプ×2
★	ストリートファイターEX2 (カイリ)	3,456,300	まだやれる(かも) 努力次第 BBC	ALL 連同付 爪×5 シャドウ終了時11万 TO×1

■ハイスコアの問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします。

■友遊ランド http://homepage2.nifty.com/youyouland/ ■ミルカトル加納店 http://www.rock.sannet.ne.jp/kuroko/kanou.htm ■プレイシティ中央町店 http://web9.freecom.ne.jp/~nagiunit/
■サブカルチュア http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/main.htm ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

集計打ち切り

第3回 ～その光と闇～

本誌「ハイスコア全国集計」での集計が終了したタイトルをまとめた当コーナー。今回は主に永久パターンで集計が打ち切られたタイトルのほか、スコアが存在しない、無敵バグ、画面停止など若干マイナス面のものを中心に紹介しよう。

<集計打ち切りタイトル一覧および備考>

タイトル<メーカー>	条件	備考
アルカノイド リベンジ オブ DOH<タイトー>	永パ	ブロックを壊さないように同じ面で粘る。得点源は敵キャラ。
アルカノイドリターンズ<タイトー>	永パ	同上。ボールの反射を一定にするのが少し難しい。
ウルトラ警備隊<バンプレスト>	永パ	点数稼ぎができるボスが自爆しない。
ウルフファング<データイースト>	永パ	A～Dの全4コースが集計打ち切り。
A-JAX<コナミ>	永パ	点数稼ぎができるボスが自爆しない。
エクスターミネーション<タイトー>	永パ	永パ防止キャラで稼げる。
SDガンダム<バンプレスト>	永パ	ラスボスが自爆しないが、稼ぐのは至難の技。
SDガンダム 三国志 レインボー大陸戦記<バンプレスト>	永パ	点数稼ぎができるボスが自爆しない。
エリア88<カプコン>	永パ	点数稼ぎができるボスが自爆しない。
キャリバー50<セタ>	永パ	あらゆる場所で敵が復活、同じ所を往復して稼げる。
クラックス<アタリ>	永パ	ノーランピング設定で同じ面で粘る。工場出荷設定はイエスランピング。
グラディウスII<コナミ>	永パ	旧バージョン、全4機体。あるボスで残機潰しをする。
グラディウスIII<コナミ>	永パ	テクニカル、全機体。ある面を繰り返しプレイできる。ほかにも方法あり。
グランドクロス<エクセレントシステム/セガ>	永パ	ピンボールゲーム。連射を付ければ、放置プレイでも終わらないらしい。
サムライスピリッツ<SNK>	バグ	レバー改造による、浮遊バグなどが存在するため、全キャラ集計打ち切り。
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣<SNK>	バグ	ALLクリアすると点数確認ができないため、全キャラ集計打ち切り
ザ・ロード・オブ・キング<ジャレコ>	永パ	ある面でカマキリを倒し続ける。
J.J スクォーカーズ<アルュメ>	永パ	1UPアイテムを取ってわざとミス。これを繰り返す。
ジョー&マック<データイースト>	永パ	点数稼ぎができるボスが自爆しない。
ストリートファイターII<カプコン>	永パ	春麗、連付き・連無し共。ある敵を踏み続ける。
ストリートファイターII'<カプコン>	バグ	ダルシム以外打ち切り。
ずんずん教の野望<セガ>	永パ	点数稼ぎができるボスが自爆しない。
倉庫番デラックス<ナムコ>	永パ	一歩歩いて10点稼ぎ、素早くキャンセル、の繰り返し。
ダークシール<データイースト>	永パ	あまりにも簡単な方法のため全キャラ集計打ち切り。
ダークシールII<データイースト>	永パ	同上
大工の源さん<アイレム>	永パ	旧バージョン。1UPアイテムを取ってわざとミス。新Ver.では改善されている。
ダライアスII（2画面）<タイトー>	永パ	下Vゾーン以外打ち切り。ヤズカをよけてボスで稼ぐ。
ダライアスII（3画面）<タイトー>	永パ	同上，下Vゾーンは稼げるボスが存在しないため集計続行。
ダライアス外伝<タイトー>	バグ	バグ発覚のため、全ゾーン集計打ち切り。
チキチキボーイズ<カプコン>	永パ	連付き、連無し共に打ち切り。
超次元ドラゴンガン<データイースト>	永パ	点数稼ぎができるボスが自爆しない。
超絶倫人ベラボーマン<ナムコ>	永パ	Ver.AとBは打ち切りでCは集計続行。永パ防止キャラで稼げる。
ツインビーヤッホー<コナミ>	バグ	ノーマル、スペシャルは打ち切り。自機の条件によってあるボスが自爆しなくなる。
ドギューン<東亜プラン>	バグ	5周目に突入すると、敵がいなくなり、そのうち画面が停止するため。
特殊部隊UAG<タイトー/セタ>	永パ	点数稼ぎができるボスが自爆しない。
ニュージーランドストーリー<タイトー>	永パ	ワープゾーンを駆使して、エクステンドアイテムを集める。
ニューマンアスレチックス<ナムコ>	バグ	1フレームごとにゲーム進行できるテストモード発覚のため打ち切り。
ニンジャウォリアーズ<タイトー>	バグ	ある状態で面クリアすると、次の面でタイマーが減らなくなるバグのため。
忍者くん阿修羅の章<UPL>	永パ	敵の死体に爆弾を当てて稼ぐ。残機数に条件がある。
バトルフィールド<アルファ電子/SNK>	永パ	同じ面を繰り返しプレイし続けることができる方法がある。
バルダーダッシュ<データイースト>	永パ	パート2のみ。1機潰して次のエクステンドまでの点数を稼ぐ。
バルトリック<NMK/ジャレコ>	バグ	ミサイルをまとめて誘導。キャラクターオーバーを起こす。
ヴァンパイアハンター<カプコン>	バグ	レイレイのみ。とあるステージで敵が無敵に。クリアも可能。
ピストル大名の冒険<ナムコ>	永パ	新、旧Ver.共。あるボスで永パ防止キャラの足を避け続けて稼ぐ。
ファンタジーゾーン<セガ>	永パ	基地を壊さないように、ザコで稼ぐ。
マジカルドロップ3<データイースト/SNK>	バグ	ひたすらモードは打ち切り。レベル100に到達するとリセットがかかるため。
未来忍者<ナムコ>	永パ	永パ防止キャラで稼げる。
ラスタンサーガII<タイトー>	永パ	ある敵を倒し続けて稼ぐ。
ラビッドヒーロー<NMK/メディア商事>	永パ	点数稼ぎができるボスが自爆しない。
レインボーアイランド<タイトー>	永パ	ZAPされて同じ面を繰り返すときに、ダイヤを7色集めてエクステンド。

悲劇は突然やってくる!?

点数稼ぎに明け暮れるスコアラーにとって絶望的ともいえる悲報だが、オペレーターやメーカー側の人間にとっても、決して気分のいい知らせではないだろう。

一昔前のゲームセンターでは、永パで長時間遊ぶプレイヤーはざらにいたし、永パの発覚により基板が売りに出され、中古市場の値段が一気に値崩れを起こすことも珍しくなかった。

そんな永パで多いのがボスが時間で自爆せず、同じ場所で半永久的にプレイが続行できるゲームだ。そこで破壊可能なザコを出してくるなど、点数の加算要素があれば、集計は打ち切られる。

さすがに制作側も、ボスが一定時間で自爆するようにするなどの永パ防止策を講じているのだが、意外と多いのが最終面のボスだけは自爆しないゲームだ。

あるメーカーの企画者から聞いた話だが、これには二つの理由があるらしい。

まず、一つが「最終面のボスが一定時間で勝手に自爆するのでは威厳に欠ける」という制作側のこだわり。

そしてもう一つが、「コンティニューを繰り返してきたプレイヤーもエンディング間近なら、ある程度難しくてもあきらめずにお金をつぎ込んでくれるから」というインカムを考えた、シビアな営業上の理由があるとのことだ。

特殊な例を除き、ボスで粘って稼ぐ種類の永パはたいてい難しく、全国一位レベルの凄腕プレイヤーがやり込んでやっと成功するものや、理論上は可能だが現実には無理なものがほとんどだ。

その代表例が『ダライアスII』。あるボスで粘り、永パ防止キャラの「ヤズカ」の攻撃をかわし続けるという永パだが、常に至近距離から自機を狙ってくる敵弾を避けるのはかなり難しく、永パ発覚から集計打ち切りという裁定が下されるまで、実に一年近くがかかった。

しかし、中にはデータイーストのように、なぜか永パ防止策を講じないメーカーもあった。一時期、同社から発売されたゲームには、永パになるものが多く、入荷初日に永パが発覚することも多々あった。筆者自身も『ダークシールII』で、前作の永パを初プレイ時に試したら、同じ方法の永パができて唖然とした経験がある。

ある意味で究極といえるのが同社の『ならずもの部隊ブラッディウルフ』だ。このゲームにはタイムや永パ防止キャラが一切存在しないのだ。ゲーム中いつでもどこでも永パができる。スタート直後数秒で永パが可能なゲームとして『ノーティボーイ』と共にアーケードゲーム史にその名を刻んでいる。

また、永パではなく無敵バグで打ち切りになったタイトルも多数存在する。名は伏せるが、ある有名横シュー2タイトルの無敵バグは地形以外に対して完全に無敵になるというもので、当時、非常に惜しまれながらも集計が打ち切られた。

『ドギューン!』の打ち切りも興味深い。なんと5周目に突入すると、敵キャラが全く存在せず、そのうち画面が停止し、ゲームが続行できなくなってしまうのだ。つい最近も『ミスタードリラーグレート』の宇宙コースで、同じような現象が起きた。

最後に断っておきたいのが、永パを行なうことは、ゲームセンターにしてみれば非常に迷惑な行為だということだ。お店側の許可を得ずに永パを行なうのは絶対に止めるようにしていただきたい。

今回の表中でも詳しい方法は明記していないし、分かりそうなものでも、非常にテクニカルで成功させるのが高難度のもののみを例に挙げている。永パについて編集部、メーカーなどに問い合わせることもやめていただきたい。それでも永パに興味がある人は、基板を購入するなどの方法を取って、自宅で確かめてほしい。

悲喜こもごも、さまざまなドラマを生み出す集計打ち切りだが、今後はこういった悲しいケースが少ないことを祈りたい。

RULES 最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈12月17日以降（2002年1月20日締め切り分）から集計開始予定、または追加（変更）されるゲーム別ルール〉

●**斑鳩**……【ノーマル／通常ゲーム】のみ集計対象とします。

●**機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX**……一人用プレイ【シングル・連邦／シングル・ジオン】とチーム戦【チーム・連邦／チーム・ジオン】の合計4部門で集計しています。鹵獲（ろかく）モビル

ゲー事典 ●お詫びと訂正／1月号に掲載した集計打ち切りタイトル内「ゴールデンアックス デスアダーの復活」【リトルトリックス】のスコアに誤りがありました。正しくは871点でした。読者の皆さまに訂正すると共にお詫び申し上げます。

ハイスコア店舗クローズアップ

〜さらなる戦場を求める挑戦者たちへ〜
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない、スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ガリバー熊谷店

■住所　埼玉県熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル地下1階
■TEL　048-526-7277
■URL　-

小さいお店で、ゲームの数は少ないですが、各ゲームに精通した方によくご来店いただいています。最近では『ビーマニII DX』、『K.O.F.2001』が主流になっています。各ゲームのサポートも致しますので、何かご要望があればお気軽にお尋ね下さい。ご来店お待ちしております。

●アクセス方法
JR高崎線熊谷駅北口 徒歩1分

ガリバー柏店

■住所　千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階
■TEL　0471-64-9818
■URL　-

当店ではハイスコアを狙える大型ゲームを音楽ゲーム以外にも多数取りそろえております。ガンシューティングやドライブゲームなど、その種類は盛りだくさん。音楽ゲーム以外でもハイスコアやタイムアタックを狙ってみてはいかがでしょうか？　ご来店お待ちしております！

●アクセス方法
東武野田線柏駅東口・南口より徒歩1分

ガリバー青葉台店

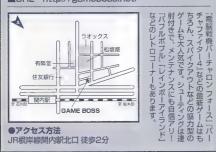
■住所　神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16フラワービル1階
■TEL　045-984-2555
■URL　—

現在『ガンダムDX』の対戦が非常に熱いです。そのほかにも『バーチャファイター4』や『K.O.F.2001』、シューティングゲームでは『式神の城』が盛り上がっています。平日の午前中は比較的空いていますので、じっくり遊びたい方や、練習をしたい方はぜひ来て下さい。

●アクセス方法
東急田園都市線青葉台駅北口 徒歩1分

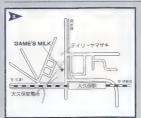
GAME BOSS

■住所　神奈川県横浜市中区吉田町1-1
■TEL　045-253-6009
■URL　http://gameboss.net/

『電脳戦機バーチャロン フォース』『バーチャファイター4』などの最新ゲームはもちろん、スパイクアウトなどの協力型のゲームも大人気です。シューティングは連射付きで、メンテナンスにも自信アリ！『バブルボブル』『レインボーアイランド』などのレトロコーナーもあります。

●アクセス方法
JR根岸線関内駅北口 徒歩2分

GAME's MILK

■住所　京都府宇治市大久保町北ノ山101-5
■TEL　0774-44-5770
■URL　http://www.milk.uji.kyoto.jp/

駄菓子屋に毛が生えた程度のゲームセンターですが、スコアラーへのバックアップは、最大限の努力と熱意で対応させていただいております。ビデオ撮りや連射・同時押しなどにも気を使っています。マナー厳守の店ですから皆さん快適に遊んでいただけます。

●アクセス方法
近鉄奈良線大久保駅西出口 徒歩1分

GAME IN ナミキ

■住所　東京都世田谷区松原2丁目27-14
■TEL　03-5300-5747
■URL　—

『店名を瞼植に』『サンギュラは必須』などの紹介文自作自演劇を熱望されるお客様方の情熱と共に、某メスト以来再びハイスコア集計店として戻って参りました。ほぼ全ゲームが1プレイ50円の料金と、各種ゲームのハイレベルな攻防も以前のまま！　新しいお客様も大歓迎です!!

●アクセス方法
京王井ノ頭線明大前駅 徒歩1分未満

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送り下さい。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承下さい。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計

（アルカディア3月号掲載）は
2002年1月20日(日)
までに出されたスコアで、
2001年1月23日(水)
当日消印まで有効です。

スーツの使用は集計対象外とします。

●**ポップンミュージック7**……【ノーマル・チャレンジ合同／エキスパート】の2部門で集計します。コース別などは行ないません。

●**シャカっとタンバリン！ 超Power UP チュッ！**……【ハード／裏ハード】の2部門で集計します。2月20日締め切りから隠しモードの一部も集計を予定しています。

●**鉄拳4**……【スティーブ・フォックス／クリスティ・モンテイロ／クレイグ・マードック／三島一八／ファラン／リン・シャオユウ／ポール・フェニックス／マーシャル・ロウ／キング／吉光／風間仁／ヴァイオレット／ニーナ・ウィリアムズ／レイ・ウーロン／ブライアン・フューリー／ジュリアヤン／クマ／三島 平八／コンボット】のキャラクター別19部門で集計します。また、Cバージョン以降のみ集計対象としており、旧バージョンでのタイムは集計対象外になります。

■キャラクター別部門別などを行なわず合同で集計しているタイトル

●**ルパン三世 THE SHOOTING**

〈11月19日以降（12月16日締め切り分）から集計開始、または追加（変更）されたゲーム別ルール〉

●**撃牌砦／雀スペース**……【撃牌砦／雀スペース】の2部門で集計します。

■キャラクター別部門別などを行なわず合同で集計しているタイトル

●**ザ・キング・オブ・ファイターズ2001**

●**ジュラシックパークIII**

アルカディア読者プレゼント

バンプレスト様ご提供

1 カプコンキャラクターシグソーフィギュア〜バレンタインバージョン〜コンプリートセット 2名様

もはやお馴染みカプコンギャルズのシグソーフィギュアだ！ こちらを2名様にプレゼント。どっちの色が当たるかは運次第？

2 ルパン三世 フィギュア&バイクセット 3名様

ルパンと不二子がバイクに乗っているフィギュアだ。思い出すのはどのシーンかな？

3 スーパーロボット大戦フィギュアマスコット3コンプリートセット 3名様

スパロボフィギュアマスコット第3弾！ 全種類集めるチャンスだぞ。

トレジャー様ご提供

4 斑鳩ポスター 5名様

独特の雰囲気を作り上げている『斑鳩』。はっきり言ってカッコイイ！ そんな『斑鳩』のポスターを5名様にプレゼント！

セガ様ご提供

5 あずまんが大王リストウォッチセット 3名様

こんどは腕時計になったあずまんが。どれを着けるか迷っちゃうね。

大迫力！ ガメラが君の部屋にやってくるぞ！

6 ガメラ3ハイグレードフィギュア 3名様

グレフ様ご提供

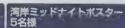
『どきどきアイドルスターシーカー』のドリームキャスト版発売を記念してクリアファイルをプレゼント！ 裏面には新キャラらしき女性のイラストがありました。気になる人は応募しよう。もしくはソフトを買いましょう。

9 どきどきアイドルスターシーカークリアファイル 3名様

ナムコ様ご提供

7 O.R.B.S.オリジナルTシャツ 1名様

胸に『O.R.B.S.』のロゴが入ったおしゃれなTシャツ。背中には自機がプリントされているぞ。

8 湾岸ミッドナイトポスター 5名様

『湾岸ミッドナイト』のポスターを5名様にプレゼントします。ドライブゲーム好きには必須アイテムだ。

セガ未来研究開発部様ご提供

11 映画サクラ大戦特別鑑賞券+ポスター 5名様

61ページで紹介したサクラ大戦の映画、こちらの特別鑑賞券を5名様にプレゼント！ おまけにポスターも付けちゃうぞ（ポスターの絵柄は写真とは異なる場合があります。ご了承下さい）

真紅のボディにシャカタンのステッカーが眩しいコンパクトな自転車。カッコイイ！

12 シャカっとタンバリン！ミニ自転車 1名様

マーベラスエンターテイメント様ご提供

萌ちゃんが描かれたK.O.F EXの缶バッチを5名様にプレゼント。

10 THE KING OF 缶バッチ 5名様

編集部提供

協力：コナミミュージック

先月号で好評だった、ポップンミュージック7ポスター。なんとそのポスターにパーキッツのお二人がサインをしてくれたぞ。ファンなら絶対に応募しよう！

13 パーキッツのサイン入りポップンミュージック7ポスター 5名様

14 特製クオカード 10名様

このバージョンのクオ・カードも今月で最後。モザイクの下が見られる人はあと何人？

16 ニンテンドーゲームキューブ 1名様

ピクミンをやりたい人は応募しましょう。僕もやりたいです。僕も応募します（ウソ）。

「K.O.F. EX」で遊ぶためには絶対必要だぞ！ K.O.F.ファンにも必須のアイテムになったっちゅーことだね！

15 ゲームボーイアドバンス 4名様

待ちに待った「GGX」の続編「ギルティギアXX」。その折り目無しポスターをアルカディアから否さまへ

17 ギルティギア イグゼクス 折り目無しポスター 10名様

締切 2002年1月15日(火) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて送ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。※商品の発送は、締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承下さい。

何でもいいからくれッ！ 希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入してください。なお、当選人数は不定です。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

B2ポスター付き

ギルティギアXX（イグゼクス）
(アークシステムワークス/サミー)

メタルスラッグ4
(MEGA ENTERPRISE CO.,LTD.)

頭文字D Arcade Stage
(セガ・ロッソ/セガ)

お待ちかね、ついに情報解禁『ギルティギアXX』!
そして噂の続編『メタルスラッグ4』!
まだまだ満足できないキミたちのために、
次号の情報はこんなもんじゃないぜ!!

●カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2「MILLIONAIRE FIGHTING 2001」全国大会リポート

攻略情報

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001
(イオリス)

beatmania 7thMIX keepin'evolution
(コナミ)

斑鳩
(トレジャー/セガ)

攻略 電脳戦機バーチャロン フォース（ヒットメーカー/セガ）／機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンDX（発売元：（株）バンプレスト 開発元/販売元：（株）カプコン／カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2（カプコン）／鉄拳4（ナムコ）／ポップンミュージック7（コナミ）／式神の城（アルファ・システム/タイトー）／湾岸ミッドナイト（ナムコ）／バーチャファイター4（SEGA-AM2/セガ）／ことばのパズル もじぴったん（ナムコ）／モンスターゲート（コナミ）／ダービーオーナーズクラブII（ヒットメーカー/セガ）

次号3月号NO.22は 予価650円
1月30日(水)発売

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア ゼクス
「GGXアソシエイションXX」
「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿
「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4
「バチャっ子インフィニティ」
vf4@arcadiamagazine.com

■機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
「飛び出せ！ゲル・ドルバ」
sicklearm@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送って下さい。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPされる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー&モノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送って下さい。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載して下さい。

もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「CGイラスト投稿の注意」を参照して下さい。

☆CGイラスト投稿の注意

色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

また、モノクロの場合は グレースケール、モノクロ二階調どちらのモードでも可です。

サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm×5cmぐらい）。

☆データ保存について

セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクオリティは75～95%を推奨。

※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がお薦めです！ 圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けて下さい。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先

E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付して下さい。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※3月号（NO.22 1月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

4月号(No.23 2/28発売号)への投稿締め切りは……
1月19日(土)消印有効

5月号(No.24 3/30発売号)への投稿締め切りは……
2月19日(火)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「第二回アルカディア大賞を終えて」

●一昔前であれば、版権モノは借り物のテーマに過ぎず、人気の呼び水のためだけに使われてきました。しかし、現在はそうした子供騙しが効かなくなった時代でもあります。言わば、期待以上の完成度が求められる足かせにもなるはず。「ガンダム」はそれをクリアしてたと言えるのではないでしょうか。（猿渡）

●SNKというひとつの歴史は終わってしまったが、新たな希望も芽生えている。今はまだ小さな力だけど、韓国の企業や国内の小メーカーがアーケード業界に参入し始めた。これら新勢力の中から、大賞に選出されるような作品が登場する可能性もあるのかと思うと、わくわくしてきませんか？（霜田）

●「ガンダムに救われた年」ゲーセンの現場に近い人ほどそのことを実感しているだろう。夏の格闘ゲーム祭りが、「ガンダム」で得た資金を元手に成り立っていたという裏舞台まで思慮を巡らせれば、大賞受賞は大納得。個人的にはこのジャンルを認知させたことの功績も大きいと思っている。（杉田）

●SNK終幕の年のベストキャラクター賞が京というのも、感慨深いですね。そういえば、キャラクター賞で思い出すのは、去年の3位の「ストライダー飛竜」。「飛竜2」のイラストはアメコミテイスト溢れる非常に素晴らしいものでした。描いた人、今どこに居るの？　カプコンさん？　（マッスル北嶋）

●とかく軽視されがちな原作付きタイトルにあって、『機動戦士ガンダム以下略』のデキは群を抜いていた。『SPAWN』あたりから体系化されている操作系の簡略化もプラスに働き、さらに絶妙なバランス（絶妙にガンダムが強い）。この作品で多人数プレイの面白さを知った人も多いのでは？（イタ）

●そういえば「作戦成功です！　テッテッテッ〜♪」って5万回くらい耳にしたような。大賞受賞おめでとうございます、ブライトさん。ほかにもたくさん面白いゲームがありましたね。「VF4」も素晴らしかった。VF.NETの功績は偉大です。避け鉄山減り過ぎかと。でも一番プレイしたのは『鉄拳4』とか。（マジン）

●「VF4」と「ガンダム」のどちらを推すか悩んでいた、というか「VF4」派でした。が、「取っ付きやすく誰にでもプレイでき、それなりに奥深い」という点は高評価に値する、と納得。最近では珍しくCPU戦が面白いのもイケてます。あとやっぱり「ガンダム」は偉大だったってことで。（JK9999）

●毎度ながら、物事を評価するっていうのは難しいなぁと思ったりしているわけですが、今年は多くの作品から、これでもかっていうくらい「楽しいものを作りたい」っていう制作者の意気込みが感じられました。メディア側も負けてらんないわよね〜。（ゲル・ドルバへの投稿もよろしく、ひで）

●超私的アルカディアメダル&プライス大賞。大賞はアルゼのメダル「バブアン」。ゲーム性、インパクト、人気、どれも高ポイントです。新アイデア賞は、セガのプライズ「グルグルステーション」とコナミ「モンスターゲート」。異論無いでしょ？　あ、もう書けない！　ベストキャラクターは東美……（K）

●今年気になったモノ……減りっぷり：避け鉄山（次点虎撲鉄山）、安定：サガ&プラ（カプエス2）、セリフ：ジェフリー（ムフフゥ）、続編希望：ときスタ（祝DC移植）、セッション：和田犬in犬おさ（夢）、中毒っぷり：TGM2 DEATH（タモッティアさん）（オレ的特別賞：PSO ver.2、碧望&月姫、殿堂カレー……また来年&う）

●ガンダムのゲームが大賞を取るさまを目撃できるとは……夢のようです！　小学生のころに見ていた作品が元で、それが2001年になって、しかもアーケードゲームでこれほど楽しめる作品と巡り会えた。これは関係者の熱意が生み出した奇跡ではないかという気がします。（私も誰かに導かれたいまこ〜る）

●前作までは「鉄拳」をプレイしていなかったけど、本作には手を出した俺。キャラクターのグラフィックが好みに直撃して、キャラクターを動かしてみたくなったからだ。もちろんクリスティしか触ってないんだけどね。改めて「鉄拳」には「VF」とは違った面白さがあることを再認識したね。（おじゃ）

●ゲームセンターの今年の盛り上がりは、ガンダムありきだと言うしかないでしょう。それに呼応するかのように続々とバラエティに富んだタイトルが出てきて、かなり盛り上がったのではないでしょうか？来年もどんな「あっ！」と驚くタイトルが出るのか……今からとても楽しみです。（飯塚）

●フロアの大部分をガンダムの筐体が占めている某神田のゲーセンに行くたびに「今年の大賞は間違いないだろうな」と思ってたり。また、惜しくも大賞を逃した作品にも非常に良質なものが多かった2001年。2002年以降もこの調子でゲームセンターを盛り上げていってほしいものです。（黒鉄）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嶋裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／貝田知明／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／高瀬勝之
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／かっちん／吉まっちょ／キャサ夫／極限堂／閃屋／GrayZone／K. Ishguro／京城／ケンちゃん／COSPA／シャオ／C・LAN／SHO／Joe／庄司卓／ずるずる／■之字元帥／田渕健康／垂れ乳厳竜／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／バチ／ハメコ。／福田栅太郎／ブンブン丸／ボスチキン／ももやん／ラオウ／RED
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／荒井知之（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　池袋GIGO／藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　鈴木康士（株式会社トレジャー）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／閃屋／輝竜司／塩原バテオ／G＝ヒコロウ／G.River／なりたゆみ／ポポしじみ／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村信忠

月刊アルカディア 2月号［No.021］
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.020

第3巻 第2号 通巻第21号　平成14年2月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-02

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答え下さい。プレゼントの商品と番号は208ページに掲載されています。また、回答欄がマークシート形式にかわって、記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書き下さい。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使い下さい。なお、切手は不要です。

【アルカディア 2月号［No.21］ アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1〜64の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1〜64の番号の中から選んでください。

1　斑鳩
2　ギルティギア XX
3　O.R.B.S.／スターブレード
　オペレーションブループラネット
4　第二回アルカディア大賞発表
5　ソウルキャリバーⅡ
6　斑鳩
7　ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001
8　KOFッ子キングダム
9　ブランニューアップデイツ
10 ゲームセンターマップ
11 アルカディアデータベース
12 魂を籠める者：トレジャー
13 湾岸ミッドナイト
14 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
15 飛び出せ！ゲル・ドルバ
16 電脳戦機バーチャロン フォース
17 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2
　ミリオネアファイティング2001
18 バーチャファイター4
19 パチャっ子 Infinity
20 鉄拳4
21 ルパン三世 ザ シューティング
22 式神の城
23 ロングランゲームズブースター
24 ストリートファイターⅢ 3rdSTRIKE
25 ジャンク新聞
26 オールドゲームミュージアム
27 レゲー奥の細道
28 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
29 ARCADER・NEO
30 ハードウェアミュージアム
31 全国ゲーセンイベント準備会
32 ジョイスティックトゥルーバーズ
33 年賀状スペシャル
34 ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル
35 ことばのパズル もじぴったん
36 ビートマキシマム
37 ポップンミュージック7
38 DDR MAX
39 ビートマニア7thMIX
40 ダービーオーナーズクラブⅡ
41 シャカッとタンバリン！ 超PUチュッ！
42 モンスターゲート
43 メダル「始めてみよう」物語
44 プライズワンダーランド
45 ポップンな関係
46 コスプレ・プレイスタイル
47 GGXアソシエイションXR+
48 筐体百景
49 アルカディア フロンティアーズ
50 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
51 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
52 設定資料集
53 そんなんARIKA
54 ニューストランスミッター
55 デジタル・ディスク・アーカイヴ
56 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
57 猛者通信ぼペソ
58 アルカデ チャット倶楽部
59 パンドラキャラット改
60 アルカディアクーポン
61 ハイスコア全国集計
62 プレゼント
63 次号予告・募集記事
64 エディトリアル デパートメント ガジェット

Q7.学校・職業・その他

1　小学生
2　中学1年生
3　中学2年生
4　中学3年生
5　高校1年生
6　高校2年生
7　高校3年生
8　短大生
9　専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

【お詫びと訂正】

アルカディア1月号におきまして、以下の誤りがありました。

●P11「Tribute to SNK」におきまして、歌うゲームが「アテナ」となっておりましたが、正しくは「サイコ・ソルジャー」です。
●P139「BEAT MAXIMUM」におきまして、キャラクターの名前が「コリー」となっておりましたが、正しくは「マリー」です。
●P171「ソウルキャリバーⅡ設定資料集」におきまして、「霊験ソウルキャリバー」と表記しておりましたが、正しくは「霊剣ソウルキャリバー」です。
●P188「アルカディアクーポン」におきまして、セガワールド岡崎店さまの住所が間違っていました。正しくは、愛知県岡崎市上地3-50-4です。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円［送料］×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー

アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（THE KING OF FIGHTERS 2000／ギルティギアゼクス／バーチャファイター4／鉄拳4）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べ下さい。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00〜17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧下さい。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

ARCADIA No.21

アンケートハガキ
P.210にある、アンケートの質問を元に記入してください。

A1. 面白かった記事のタイトルとその理由を教えてください(最大6つまでお願いします)

番号		番号		理由	
番号		番号			
番号		番号			

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えてください(6つまでお願いします)

番号		番号		理由	
番号		番号			
番号		番号			

Q3.表紙の感想をお願いします。
A3.

Q4.付録ポスターの感想や要望をお願いします。
A4.

Q5.携帯電話を持っていますか? 持っている場合は、その電話会社名と使用例なども教えてください。
A5.

Yes	□NTTドコモ □au	使用例	
No	□Jフォン □その他( )		

Q6.パソコンを所持していますか? 所持している方は、使用しているOSも教えてください。
A6.

Yes	OS名	
No		

自由欄 〔 〕都道府県 P.N〔 〕

ご協力ありがとうございました!

ゲーム名

集計部門(キャラ・コースなど)

スコア(タイム)

面数

難易度

備考

達成日 年 月 日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター
名前
電話

住所

スコアネーム(最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 印

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
平成14年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻 第2号 通巻第21号
雑誌11547-02 Printed in Japan 凸版印刷
T1111547020655